53 METODE

BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Syifa S. Mukrimaa

2014

30032014, UPI
Sifa Siti Mukrimah
NIM : 1104176
Belajar dan Pembelajaran
Pendidikan Manajemen Bisnis A
Universitas Pendidikan Indonesia

Sifa Siti Mukrimah (Editor)
Sifa Siti Mukrimah (Desain Cover)
DR. B. Lena Nuryanti, M.Pd. (Dosen Pembimbing)

Class A
Business Management of Education
Indonesian University of Education
Bumi Siliwangi, Bandung
2014

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Saya panjatkan kehadirat Illahi Rabbi karena atas berkat rahmat dan karunianya, saya dapat menyelesaikan buku **“53 Metode Belajar Pembelajaran Plus Aplikasinya”** ini dengan penuh suka cita dan kebaikan di dalamnya.

Buku ini disusun sebagai upaya untuk memberikan wawasan kepada para pendidik serta calon pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang menitik-beratkan pada metode-metode yang digunakan. Para pendidik yang memiliki bekal banyak metode pembelajaran diharapkan nantinya dapat menumbuhkan semangat belajar para peserta didik.

Pada kesempatan ini, saya menghaturkan terimakasih kepada pihak penerbit dan semua pihak yang telah membantu terbitnya buku ini. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi para pendidik dan calon pendidik agar dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Bumi Siliwangi, Maret 2014

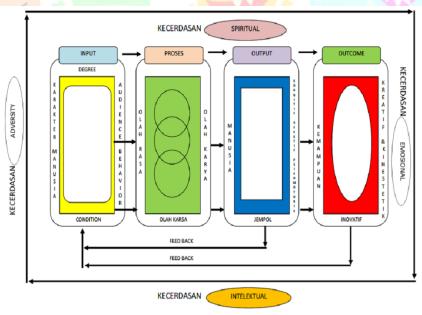
Penulis

MOTTO

"Be A Good Teacher and Woke Up The World"

DAFTAR ISI

BAB I
PENDAHULUAN

A. MIND MAPPING BELAJAR PEMBELAJARAN

B. PENGERTIAN INPUT, PROSES, OUTPUT DAN OUTCOME DALAM PEMBELAJARAN

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat 3 hal utama yang hendak diberdayakan, antara lain: input, proses, output, dan outcome. Masing-masing pengertian dari istilah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Input

Input adalah semua potensi yang 'dimasukkan' ke sekolah sebagai modal awal kegiatan pendidikan sekolah tersebut. Berkaitan dengan siswa, input adalah 'siswa baru' yang diterima dan siap dididik/diberdayakan.

2. **Proses**

   Proses adalah serangkaian kegiatan pendidikan yang dirancang secara sadar dalam usaha meningkatkan kompetensi input demi menghasilkan output dan outcome bermutu.

3. **Output**

   Output adalah hasil yang dicapai dalam jangka pendek. Pendapat lain dari para ahli adalah sebagai berikut.

   a. hasil langsung dan segera dari pendidikan (Lauren Kaluge,2000) atau
   b. jumlah atau units pelayanan yang diberikan atau jumlah orang-orang yang telah dilayani (Margaret C, Martha Taylor dan Michael Hendricks,2002); atau
   c. hasil dari aktifitas, kegiatan atau pelayanan dari sebuah program, yang diukur dengan menggunakan takaran volume/banyaknya (NEA, 2000).

4. **Outcome**

   Outcome adalah hasil yang terjadi setelah pelaksanaan kegiatan jangka pendek. Pendapat lain dari para ahli adalah sebagai berikut.

   a. efek jangka panjang dari proses pendidikan misalnya penerimaan di pendidikan lebih lanjut, prestasi dan pelatihan berikutnya, kesempatan kerja, penghasilan serta prestise lebih lanjut (Lauren Kaluge,2000) atau

b. respon partisipan terhadap pelayanan yang diberikan dalam suatu program (Margaret C, Martha Taylor dan Michael Hendricks,2002); atau
c. dampak, manfaat, harapan perubahan dari sebuah kegiatan atau pelayanan suatu program (NEA, 2000).

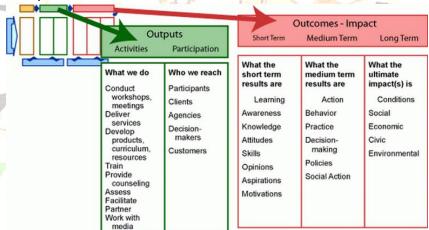
C. PERBEDAAN OUTPUT DAN OUTCOME

Kebanyakan masyarakat awam memiliki pandangan yang sama tentang makna output dan outcome, padahal dalam kenyataannya keduanya berbeda. Output lebih kepada hasil yang dicapai dalam jangka pendek, sedangkan outcome adalah hasil yang terjadi setelah pelaksanaan kegiatan jangka pendek atau dengan kata lain outcome adalah hasil yang dicapai dalam jangka panjang.

Perhatikan tabel berikut (misalkan untuk perguruan tinggi jurusan pendidikan matematika)

Output	Outcome
Banyak guru matematika yang diwisuda (lulusan sarjana pendidikan)	Tingkat serapan pengguna jasa/lembaga pendidikan terhadap lulusan/diterima sebagai guru/bekerja sesuai profesi
Banyak kegiatan di luar	• Banyaknya

perkuliahan, misalnya penelitian, pengabdian masyarakat	rekomendasi penelitian yang dipakai masyarakat; • Banyaknya kegiatan pengabdian yang diapresiasi masyarakat, misalnya perguruan tinggi tersebut selalu diminta membuat seminar, pelatihan, ceramah, bimbingan, dsb

Atau perhatikan ilustrasi berikut:

Pada diagram di atas output berkenaan dengan dua aspek:

1. *What we do*: apa yang kita produksi/hasilkan, dan
2. *Who we reach*: siapa orang yang menjadi sasaran kita.

Sedangkan outcome lebih mencakup kepada berbagai hasil (*results*) yang harus tercapai dalam jangka pendek dan menengah serta dampak (*impact*) jangka panjang. Outcomes jangka pendek adalah pembelajaran (*learning*) meliputi:

1. Awareness (kesadaran)
2. Knowledge (pengetahuan)
3. Attitudes (sikap)
4. Skill (keterampilan), dst

Outcomes jangka menengah adalah aksi (*action*) meliputi:

1. Behavior (Perilaku)
2. Practice (Profesi/praktek)
3. Decision Making (Pengambil kebijakan), dsb

Outcomes jangka panjang kondisi yang diharapkan (*conditions*) meliputi:

1. Kondisi ekonomi
2. Kondisi social
3. Kondisi sipil
4. Keadaan lingkungan

D. KOMPONEN INPUT

Komponen input (masukan) terdiri dari *row in put*, *instrumental in put*, *environmental input*, dan *struktural in put* (Saputro, 2005:5).

1. *Row Input*

Yang dimaksud *row in put* ialah peserta didik, dalam hal ini peserta didik diharapkan mengalami perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses pembelajaran. pembelajaran tidak sebatas transfer ilmu dari guru tetapi juga adanya perubahan perilaku pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Tuntutan perubahan yang positif pada peserta didik baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik merupakan hal yang mutlak dicapai, jika tuntutan perubahan siswa kearah positif gagal dicapai dapat dikatakan proses pembelajaran tersebut berkendala.

2. *Instrumental Input*

Instrumental Input terdiri dari komponen (1) guru, (2) materi, (3) media, dan (4) pengelolaan kelas.

a. Komponen guru yakni guru atau pembelajar yang terlibat dalam pembelajaran merupakan guru-guru yang memiliki bidang-bidang keilmuan yang memadai. Guru yang memiliki bidang keilmuan yang memadai ini ditunjang dengan penguasaan ilmu-ilmu tertentu. Pada umumnya guru-guru sekolah dasar mempunyai basic keSDan, akan tetapi tidak semua guru SD memiliki basic keSDan yang dituntut pada komponen ini. Guru yang profesional hendaknya menguasai berbagai teori dasar pembelajaran. Kurang mampunya guru dalam menguasai teori-teori pembelajaran akan

berdampak pada pelaksanaan pembelajaran yang kurang maksimal.

b. Materi, dalam hal ini materi-materi yang digunakan dalam proses pembelajaran marupakan materi-materi yang sesuai dengan kurikulum. Pemilihan materi tidak dapat dilakukan dengan sembarangan, karena penentuan materi sudah ditetapkan dalam kurikulum.

c. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Fathurrohman & Sutikno, 2009:65). Media sangat berguna untuk membantu keberhasilan pembelajaran. Ada kalanya suatu materi pembelajaran menuntut penjelasan hal-hal yang rumit atau hal-hal tidak mungkin dihadirkan oleh guru di kelas, Kerumitan bahan pelajaran ini dapat dibantu menggunakan media sebagai perantaranya. Bahkan media pembelajaran juga dapat membantu kekurangan-kekurangan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Berbagai keunggulan media di atas sebaiknya dimanfaatkan oleh guru-guru untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran. Kesalahan pemilihan media atau tidak menggunakan media pada saat pelaksanaan pembelajaran akan mengurangi keberhasilan pembelajaran.

d. Pengelolaan kelas, yaitu pengelolaan yang dilakukan oleh guru di dalam kelas guna menciptakan suasana belajar yang nyaman. Kondisi kelas yang tidak nyaman akan mengganggu kedua belah pihak, baik guru maupun siswa. Seorang guru yang profesional hendaknya mampu mengelola kelas untuk mencapai keberhasilan pembelajaran.

3. *Enviromental input*

Enviromental input yaitu kondisi sosial, ekonomi, kultural, filsafat masyarakat dan sejenisnya (Saputro, 2005:4).

4. *Struktural Input*

Struktural input adalah setting formal kelembagaan, misalnya tujuan sekolah, tujuan pendidikan, visi dan misi sekolah (Saputro, 2005:5).

Dalam bahasan *mind mapping* sebelumnya, dalam proses input terdapat karakter manusia dan tujuan pembelajaran berbasis ABCD (*Audiensce, Behaviour, Condition,* dan *Degree*). Karakter manusia masuk kedalam input karena dengan mendalami karakter setiap individu calon peserta didik, kita dapat menentukan langkah-langkah pembelajaran kedepannya yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan diinginkan para pesera didik. Apa yang dibutuhkan dan diinginkan para peserta didik dapat digunakan sebagai tolak ukur tujuan yang ingin

dicapai dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran berbasis ABCD masing-masing dijelaskan sebagai berikut.

a. *Audience*, Pebelajar atau peserta didik dengan segala karakterisktiknya. Siapa pun peserta didik, apa pun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya jelas dan rinci.
b. *Behaviour*, Perilaku belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Perlaku belajar mewakili kompetensi, tercermin dalam penggunaan kata kerja. Kata kerja yang digunakan biasanya kata kerja yang terukur dan dapat diamati.
c. *Condition*, Situasi kondisi atau lingkungan yang memungkinkan bagi pebelajar dapat belajar dengan baik. Penggunaan media dan metode serta sumber belajar menjadi bagian dari kondisi belajar ini. Kondisi ini sebenarnya menunjuk pada istilah strategi pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung.
d. *Degree*, Persyaratan khusus atau kriteria yang dirumuskan sebagai dibaku sebagai bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam presentase benar (%), menggunakan kata-kata seperti tepat/benar, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan yang dianggap dapat mengukur pencapaian kompetensi.

E. KOMPONEN PROSES

Komponen proses yakni serangkaian interaksi dinamis pembelajaran antara siswa sebagai masukan dengan sejumlah komponen instrumental, environmental dan struktural input pembelajaran (Saputro, 2005:5). Proses interaksi ini harus berjalan dinamis karena saling berpengaruh satu sama lain. Jika salah satu komponen tersebut tidak dapat berinteraksi dengan yang lain, maka akan memberikan dampak yang kurang baik dalam proses pembelajaran dan tentunya akan berdampak pada out put uang dihasilkan. Kurikulum 2013, menitik beratkan pada pendidikan karakter agar dapat menciptakan peserta didik yang tidak hanya bagus dalam bidang *sains*, tetapi dalam akhlak dan kehidupan lain pada umumnya yang ia jalani/hendak jalani. Pendidikan karakter memfokuskan peserta didik agar melakukan olah rasa, olah karsa, dan olah karya.

Berdasarkan *grand design* yang dikembangkan Kemendiknas (2010), secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dapat dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir

(*intellectual development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinestetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*).

Nilai-nilai karakter yang dijiwai oleh sila-sila Pancasila pada masing-masing bagian tersebut, dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Karakter yang bersumber dari olah hati antara lain beriman dan bertakwa, jujur, amanah, adil, tertib, taat aturan, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik;
2. Karakter yang bersumber dari olah pikir antara lain cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, produktif, berorientasi Ipteks, dan reflektif;
3. Karakter yang bersumber dari olah raga/kinestetika antara lain bersih, dan sehat, sportif, tangguh, andal, berdaya tahan, bersahabat, kooperatif, determinatif, kompetitif, ceria, dan gigih; dan
4. Karakter yang bersumber dari olah rasa dan karsa antara lain kemanusiaan, saling menghargai, gotong royong, kebersamaan, ramah, hormat, toleran, nasionalis, peduli, kosmopolit (mendunia), mengutamakan kepentingan umum, cinta tanah air (patriotis), bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia, dinamis, kerja keras, dan beretos kerja.

F. KOMPONEN OUTPUT

Komponen out put yang dituntut untuk dilakukan pemenuhan adalah komponen yang terdiri atas domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Saputro (2005) mendefinisikan komponen out put adalah hasil belajar sebagaimana yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran yang berupa kualifikasi tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai peserta didik setelah mengikuti interaksi pembelajaran. dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa komponen out put tidak hanya dilihat dari hasil belajar siswa berupa nilai-nilai kognitif, akan tetapi juga dilihat dari kualifikasi tingkah laku yang ditunjukkan siswa atau perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Melalui proses pendidikan karakter diharapkan peserta didik menjadi manusia JEMPOL, yakni Jujur, Empati, Mandiri, Percaya Diri, Optimis dan Luwes. Serta memiliki kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor sesuai yang diharapkan.

G. KOMPONEN OUTCOME

Komponen umpan balik atau outcome merupakan komponen yang memiliki fungsi informatif bagi efektifitas pencapaian tujuan dan relevansi dari komponen-komponen yang terkait (Saputro, 2005:5). Komponen ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran. Sebagai outcome dari sebuah pembelajaran, diharapkan peserta didik

memiliki kemampuan, inovatif, kreatif dan kinestetik. Sehingga mampu bersaing dan unggul di masyarakat. Keseluruhan sistem pembelajaran tersebut menciptakan kecerdasan secara emosional, spiritual, adversity, dan intelektual terhadap peserta didik.

KESIMPULAN

INPUT

Row Input, Instrumental Input, Enviromental Input, Struktural Input >> Pendekatan ABCD

PROSES

Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinestetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*).

OUTPUT

Manusia JEMPOL dan memiliki kemampuan secara kognitif, afektif, psikomotor

OUTCOME

Memiliki Kemampuan, Inovatif, Kreatif dan Kinestetik

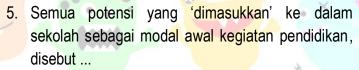
SOAL

A. PILIHAN GANDA

1. Huruf A dalam pendekaan ABCD adalah ...
   a. Ability
   b. Accuracy
   c. Audience
   d. Audio

2. Huruf B dalam pendekaan ABCD adalah ...
   a. Believe
   b. Behaviour
   c. Badness
   d. Beaver

3. Huruf C dalam pendekaan ABCD adalah ...
   a. Condition
   b. Control
   c. Colaboration
   d. Constan

4. Huruf D dalam pendekaan ABCD adalah ...
   a. Defense
   b. Degree
   c. Diversity
   d. Delight

5. Semua potensi yang ‘dimasukkan’ ke dalam sekolah sebagai modal awal kegiatan pendidikan, disebut ...
   a. Input
   b. Proses
   c. Output
   d. Outcome

6. Serangkaian kegiatan pendidikan yang dirancang secara sadar dalam usaha meningkatkan kompetensi input demi menghasilkan output dan outcome bermutu, disebut ...
   a. Input
   b. Proses
   c. Output
   d. Outcome

7. Hasil yang dicapai dalam jangka pendek dalam sebuah pembelajaran, disebut ...
   a. Input
   b. Proses
   c. Output
   d. Outcome

8. Hasil yang terjadi setelah pelaksanaan kegiatan jangka pendek, disebut ...
   a. Input
   b. Proses
   c. Output
   d. Outcome

9. Outcomes jangka pendek adalah pembelajaran (*learning*) meliputi:
   a. Behavior (Perilaku)
   b. Knowledge (pengetahuan)
   c. Practice (Profesi/praktek)
   d. Decision Making (Pengambil kebijakan)

10. Komponen input (masukan) terdiri dari, kecuali...
    a. row in put,
    b. instrumental in put,
    c. environmental input,
    d. instruksional input

11. Karakter yang bersumber dari olah hati antara lain sebagai berikut, kecuali …
    a. inovatif
    b. jujur
    c. amanah
    d. adil

12. Kondisi sosial, ekonomi, kultural, filsafat masyarakat dan sejenisnya termasuk kedalam ...
    a. row in put,
    b. instrumental in put,
    c. environmental input,
    d. struktural input

B. BENAR SALAH

Beri tanda S jika Salah dan B jika benar.

No	Pernyataan	Ket.	
		B	S
1	Output adalah semua potensi yang ‘dimasukkan’ ke dalam sekolah sebagai modal awal kegiatan pendidikan.		
2	Kondisi sosial, ekonomi, kultural, filsafat masyarakat dan sejenisnya termasuk kedalam environmental input		
3	Karakter yang bersumber dari olah hati antara lain sebagai berikut jujur, amanah, dan adil.		
4	Karakter yang bersumber dari olah pikir antara lain cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu		
5	Karakter yang bersumber dari olah raga/kinestetika antara lain ramah, hormat, toleran, nasionalis, peduli,		
6	Audience adalah kondisi lingkungan dari pembelajaran		
7	Degree adalah persyaratan khusus atau kriteria yang dirumuskan sebagai dibaku sebagai bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil.		
8	Setting formal kelembagaan, misalnya tujuan sekolah, tujuan pendidikan, visi dan misi sekolah termasuk instrumental input		
9	Row input adalah proses belajar		
10	Struktural input adalah setting formal kelembagaan, misalnya tujuan sekolah, tujuan pendidikan, visi dan misi sekolah		

C. MENJODOHKAN

Jodohkan!

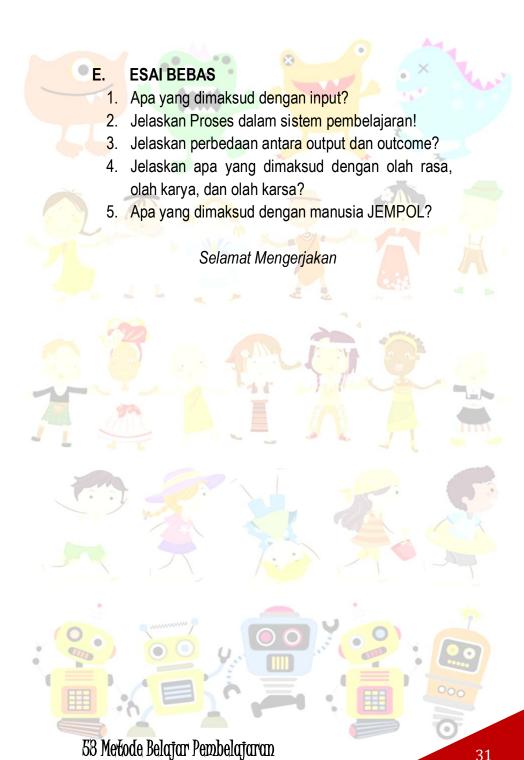
No	Pernyataan	Jawaban
1	Semua potensi yang ‘dimasukkan’ ke dalam sekolah sebagai modal awal kegiatan pendidikan	Proses
2	Hasil yang terjadi setelah pelaksanaan kegiatan jangka pendek	Input
3	Hasil yang dicapai dalam jangka pendek dalam sebuah pembelajaran	Raw Input
4	Serangkaian kegiatan pendidikan yang dirancang secara sadar dalam usaha meningkatkan kompetensi input demi menghasilkan output dan outcome bermutu	Outcome
5	Peserta didik	Environemental Input
6	kondisi sosial, ekonomi, kultural, filsafat masyarakat dan sejenisnya	Output
7	guru, materi, media, dan pengelolaan kelas	JEMPOL
8	Sifat kemanusiaan, saling menghargai, gotong royong, kebersamaan, ramah, hormat, toleran, nasionalis, peduli, dan kosmopolit (mendunia).	Pendekatan ABCD
9	*Audiensce, Behaviour, Condition,* dan *Degree*	Olah Rasa dan Karsa
10	Jujur, Empati, Mandiri, Percaya diri, Optimis, dan Luwes	Instrumental input

D. ESAI BERSTRUKTUR

1. Jelaskan tentang:
   a. Output
   b. Outcome
2. Jelaskan pengertian dari istilah berikut.
   a. Input
   b. Output
3. Sebutkan kepanjangan dari pendekatan ABCD:
   a. A
   b. B
   c. C
   d. D
4. Jelaskan pengertian dari istilah berikut.
   a. Raw Input
   b. Instrumental Input
   c. Environmental Input
5. Sebutkan sifat/komponen dari masing-masing unsur pendidikan karakter berikut ini.
   a. Olah Hati (*Spiritual and emotional development*)
   b. Olah Pikir (*intellectual development*)
   c. Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinestetic development*)
   d. Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*).

E. ESAI BEBAS

1. Apa yang dimaksud dengan input?
2. Jelaskan Proses dalam sistem pembelajaran!
3. Jelaskan perbedaan antara output dan outcome?
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan olah rasa, olah karya, dan olah karsa?
5. Apa yang dimaksud dengan manusia JEMPOL?

Selamat Mengerjakan

BAB II
KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

A. APA ITU BELAJAR ?

Para ahli di bidang pendidikan menyebutkan definisi tentang belajar dengan versi masing-masing. Berikut pnegrtian belajar menurut para ahli.

1. Menurut Gagne (1977), Belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleks atau perilaku yang bersifat naluriah.
2. Menurut Moh. Surya (1981:32), Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.
3. Menurut Ngalim Purwanto (1992 : 84), Belajat adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku, yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.
4. Menurut Cronbach (1954), *Learning is shown by a change in behaviour as result of experience.*
5. Menurut James O. Whittaker (Djamarah, Syaiful Bahri, 1999), Belajar adalah Proses dimana

tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

B. APA ITU PEMBELAJARAN ?

Definisi pembelajaran dikemukakan para ahli sebagai berikut.

1. Menurut Duffy dan Roehler (1989), Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.
2. Menurut Gagne dan Briggs (1979:3), *Instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.
3. Menurut Oemar Malik (Sanjaya, 2008:6), Pembelajaran adalah suatu kombinasi terorganisir yang didalamnya meliputi unsur-unsur manusiawi, material, perlengkapan, dan procedural yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.
4. Menurut Warsita (2008:85), Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.
5. Menurut Corey (1986:195), Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara

disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

6. Menurut Dimyati dan Mudjiono (1999:297), Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

C. APA ITU DESAIN PEMBELAJARAN ?

Pengertian Desain Pembelajaran menurut para ahli adalah sebagai berikut.

1. Menurut Smith & Ragan (1993), Desain pembelajaran merupakan prinsip-prinsip penerjemahan dari pembelajaran dan instruksi ke dalam rencana-rencana untuk bahan-bahan dan aktivitas-aktivitas instruksional.
2. Menurut Syaiful Sagala (2005:136), Desain pembelajaran adalah pengembangan pengajaran secara sistematik yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran.
3. Menurut Reigeluth (1983), Desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang.

4. Menurut Gagnon dan Collay (2001), Desain bermakna adanya keseluruhan, struktur, kerangka atau outline, dan urutan atau sistematika kegiatan. Dalam pembelajaran, berarti keseluruhan, struktur, kerangka atau outline, dan urutan atau sistematika kegiatan belajar-mengajar.
5. Menurut Kemp, Morrison dan Ross (1994), Esensi desain pembelajaran hanyalah mencakup empat komponen, yaitu : peserta didik, tujuan, metode, evaluasi.

KESIMPULAN

SOAL

A. PILIHAN GANDA

1. Belajar adalah ...
   a. Perubahan secara sadar
   b. Perubahan yang tidak dikehendaki
   c. Perubahan secara tidak sadar
   d. Perubahan terus menerus

2. Pembelajaran adalah ...
   a. Sistem
   b. Proses
   c. Perencanaan
   d. Pelaksanaan

3. Desain Pembelajaran adalah...
   a. Perencanaan
   b. Pengembangan
   c. Pelaksanaan
   d. Pengorganisasian

4. Perubahan tingkah laku adalah hasil dari ...
   a. Belajar
   b. Bermain
   c. Mendengarkan
   d. Menyimak

5. *Learning is shown by a change in behaviour as result of experience.* Merupakan pendapat belajar menurut …
   a. Ross
   b. Marrison
   c. Kemp
   d. Cronbach

6. Pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram merupakan pendapat …
   a. Dimyati & Mudjiono
   b. Haris & Kemp
   c. Oemar Malik
   d. Sanjaya

7. Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan professional adalah pendapat dari …
   a. Duffy dan Roehler
   b. Marrison dan Ross
   c. Gagne dan Briggs
   d. Smith dan Ragan

8. Desain pembelajaran adalah pengembangan pengajaran secara sistematik. Pendapat tersebut merupakan pengertian desain pembelajaran menurut ...
   a. Sanjaya

b. Oemar Malik
c. Syaiful Sagala
d. Ngalim Purwanto

9. Desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar. Pendapat tersebut merupakan pengertian desain pembelajaran menurut ...
   a. Reigeluth
   b. Smith
   c. Ragan
   d. Gagne

10. Desain Pembelajaran merupakan outline pembelajaran. Pendapat tersebut merupakan pengertian desain pembelajaran menurut ...
   a. Gagne dan Briggs
   b. Smith dan Ragan
   c. Duffy dan Roehler
   d. Gagnon dan Collay

11. Belajar adalah Proses dimana tingkah laku ditimbulkan/diubah melalui latihan/pengalaman. Pendapat tersebut, pengertian belajar menurut ...
   a. James O. Whittaker
   b. Gagne
   c. Oemar Malik
   d. Kemp dan Marrison

12. Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu.
    a. James
    b. Corey
    c. Briggs
    d. Kemp

B. BENAR SALAH

Beri tanda S jika Salah dan B jika benar.

No	Pernyataan	Ket.	
		B	S
1	Belajar adalah perubahan yang disadari		
2	Pembelajaran adalah proses perubahan yang disadari		
3	Belajar adalah berubah menjadi lebih baik		
4	Desain Pembelajaran bukanlah sebuah perencanaan		
5	Desain Pembelajaran merupakan bekal awal memulai proses pembelajaran		
6	Pembelajaran pada prinsipnya adalah pertukaran informasi dari dua pihak atau lebih		
7	Desain pembelajaran merupakan prinsip-prinsip penerjemahan dari pembelajaran dan instruksi ke dalam rencana-rencana		
8	Terjadi perubahan secara tidak disadari saat belajar		
9	Pembelajaran tidak menggunakan pengetahuan		

	professional		
10	Desain pembelajaran tidak dapat memfasilitasi seluruh tujuan pembelajaran		

C. MENJODOHKAN

Jodohkan!

No	Pernyataan	Jawaban
1	*Learning is shown by a change in behaviour as result of experience*	Gagne (1977)
2	Belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu	Dimyati dan Mudjiono (1999:297)
3	Belajat adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku, yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman	Duffy dan Roehler (1989)
4	Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum	Kemp, Morrison dan Ross (1994)
5	Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar	Cronbach (1954)
6	Desain pembelajaran merupakan	Reigeluth (1983)

	prinsip-prinsip penerjemahan dari pembelajaran dan instruksi ke dalam rencana-rencana untuk bahan-bahan dan aktivitas-aktivitas instruksional	
7	Desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang.	Belajar
8	Esensi desain pembelajaran hanyalah mencakup empat komponen, yaitu : peserta didik, tujuan, metode, evaluasi.	Ngalim Purwanto (1992 : 84)
9	Proses Perubahan secara sadar kea rah yang lebih baik	Desain Pembelajaran
10	keseluruhan, struktur, kerangka atau outline, dan urutan atau sistematika kegiatan belajar-mengajar	Smith & Ragan (1993)

D. ESAI BERSTRUKTUR

1. Sebutkan ciri dari belajar.
   a. …
   b. …

2. Sebutkan unsur dari pembelajaran
   a. …
   b. …

3. Sebutkan ciri dari desain pembelajaran.
   a. …
   b. …

4. Jelaskan pengertian Belajar menurut ahli berikut.
    a. Gagne (1977)
    b. Moh. Surya (1981:32)

5. Jelaskan pengertian Pembelajaran menurut ahli berikut.
    a. Duffy dan Roehler (1989)
    b. Oemar Malik (Sanjaya, 2008:6)

E. ESAI BEBAS

1. Apa yang dimaksud dengan belajar?
2. Apa yang dimaksud dengan pembelajaran?
3. Apa yang dimaksud dengan desain pembelajaran?
4. Jelaskan unsur apa saja yang terdapat dalam pembelajaran?
5. Jelaskan komponen desain pembelajaran!

Selamat Mengerjakan

BAB III
KONSEP METODE PEMBELAJARAN

A. PENGERTIAN METODE

Metode memiliki peran yang sangat strategis dalam mengajar. Metode berperan sebagai rambu-rambu atau "bagaimana memproses" pembelajaran sehingga dapat berjalan baik dan sistematis. Bahkan dapat dikatakan proses pembelajaran tidak dapat berlangsung tanpa suatu metode. Karena itu, setiap guru dituntut menguasai berbagai metode dalam rangka memproses pembelajaran efektif, efesien, menyenangkan dan tercapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Secara implementatif metode pembelajaran dilaksanakan sebagai teknik, yaitu pelaksanakan apa yang sesungguhnya terjadi (dilakukan guru) untuk mencapai tujuan.

Metode secara harfiah berarti "cara". Secara umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pendapat lain juga dijelaskan bahwa metode adalah cara atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar dengan memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan kata "mengajar" sendiri berarti memberi pelajaran (Fathurrohman dan Sutikno, 2007; 55).

Berdasarkan pandangan di atas dapat dipahami bahwa metode mengajar merupakan cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode itu sendiri merupakan salah satu sub sistem dalam sistem pembelajaran, yang tidak bisa dilepaskan begitu saja.

Oleh karena itu, salah satu masalah yang sangat memerlukan perhatian dalam kegiatan pembelajaran adalah metode pembelajaran (*learning method*). Pada awalnya metode ini kurang mendapatkan perhatian, karena orang berpandangan bahwa pembelajaran itu merupakan suatu kegiatan yang sifatnya praktis. Jadi tidak diperlukan pengetahuan (teori) yang ada sangkut pautnya dengan pembelajaran. Orang merasa sudah mampu mengajar dan menjadi pendidik atau fasilitator kalau sudah menguasai materi yang akan disampaikan. Pandangan ini tidaklah benar. Fasilitator perlu pula mempelajari pengetahuan yang ada kaitannya dengan kegiatan pembelajaran, khususnya metode pembelajaran, yang berguna untuk "bagaimana memproses" terjadinya interaksi belajar. Jadi metode digunakan oleh guru untuk mengkreasi lingkungan belajar dan menkhususkan aktivitas di mana guru dan peserta didik terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

Metode pembelajaran dalam implementasinya memiliki prosedur atau fase-fase tertentu. Secara garis besar dalam satu proses interaksi belajar, metode pembelajaran dikelompokkan menjadi empat fase utama, yaitu fase pendahuluan, fase pembahasan, fase menghasilkan dan fase penurunan.

Fase pendahuluan; dimaksudkan untuk menyusun dan mempersiapkan mental set yang menguntungkan, menyenangkan guna pembahasan materi pembelajaran. Dalam fase ini fasilitator dapat melakukan kaji ulang

(review) terhadap pembahasan sebelumnnya dan menghubungkan dengan pembahasan berikutnya.

Fase pembahasan dimaksudkan untuk melakukan kajian, pembahasan dan penelahaan terhadap materi pembelajaran. Dalam fase ini, peserta didik mulai dikonsentasikan perhatiannya kepada pokok materi pembahasan. Dalam fase ini perlu dicari metode yang cocok dengan tujuan, sifat materi, latar belakang peserta didik dan guru.

Fase menghasilkan tahap penarikan kesimpulan bedasarkan dari seluruh hasil pembahasan yang berdasarkan pengalaman dan teori yang mendukungnya. Fase penurunan dimaksudkan untuk menentukan konsentrasi peserta didik secara berangsur-angsur. Ketegangan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran perlu secara bertahap diturunkan untuk memberi isyarat bahwa proses pembelajaran akan berakhir.

Secara implementatif metode pembelajaran dilaksanakan sebagai teknik pembelajaran. Secara utuh bila dirangkai dari filosofinya rangkaian itu adalah dari pendekatan, model, stategi, metode, dan teknik pembelajaran. Pendekatan adalah pola/cara berpikir atau dasar pandangan terhadap sesuatu. Model merupakan orientasi filosofi dari pembelajaran. Pendekatan dan model terdapat sejumlah strategi yang dapat digunakan. Sedangkan strategi adalah pola umum perbuatan guru-peserta didik di dalam perwujudan kegiatan pembelajaran.

Strategi ini memuat beberapa metode. Metode adalah alat untuk mencapai tujuan yang bersifat prosedural (fase pendahuluan, fase pembahasan, fase menghasilkan dan fase penurunan), sedangkan teknik merupakan pelaksanakan apa yang sesungguhnya terjadi (dilakukan guru) untuk mencapai tujuan yang bersifat implementatif. Istilah lain dari teknik pembelajaran adalah keterampilan pembelajaran

Keterampilan merupakan perilaku pembelajaran yang paling spesifik. Keterampilan meliputi keterampilan/teknik menjelaskan, demonstrasi, bertanya, dan masih banyak lagi'

Keterampilan/teknik menjelaskan

Penjelasan perlu diberikan untuk membantu peserta didik mencapai atau mendalami pemahaman konsep, serta memahami generalisasi. Untuk tujuan ini guru perlu memilih konsep dan definisi yang cocok begitu pula dengan contoh dan yang bukan contoh. Penjelasan hendaknya dapat menunjukkan:

- hubungan sebab akibat,
- kejadian yang diatur oleh suatu keteraturan dan hukum,
- prosedur atau proses,
- tujuan suatu kegiatan atau proses.

Keterampilan/teknik demonstrasi

Seringkali peserta didik belajar dari apa yang dilakukan oleh orang lain. Sebuah demonstrasi dapat menentukan hubungan antara kengetahui sesuatu dengan dapat melakukan sesuatu. Riset menunjukkan bahwa demonstrasi efektif jika tepat, peserta didik dapat mengamati dengan baik dan memahami apa yang sedang terjadi dan jika penjelasan dan diskusi dilakukan ketika demonstrasi sedang berlangsung.

Keterampilan bertanya

Diantara keterampilan pembelajaran, bertanya merupakan keterampilan utama dalam pembelajaran. Pertanyaan baik digunakan jika:

- partisipasi peserta didik menjadi tinggi apabila pertanyaan diajukan
- terjadi campuran antara level kognitif tinggi dan rendah
- pemahaman pemahaman semakin meningkat
- pemikiran peserta didik terangsang
- balikan dan penguatan terjadi
- kemampuan berfikir kritis demakin tajam
- kreativitas peserta didik didorong

Biasanya metode digunakan melalui salah satu strategi, tetapi juga tidak tertutup kemungkinan beberapa metode berada dalam strategi yang bervariasi, artinya penetapan metode dapat divariasikan melalui strategi yang berbeda tergantung pada tujuan yang akan dicapai

dan konten proses yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai contoh, guru mungkin memberikan informasi melalui metode ceramah (dari strategi pembelajaran langsung) sementara mereka juga menggunakan metode interpretive untuk meminta peserta menentukan informasi yang signifikan dari informasi yang dipresentasikan (dari strategi pembelajaran tak langsung).

B. KLASIFIKASI METODE

Metode bukan merupakan tujuan, melainkan cara untuk mencapai tujuan sebaik-baiknya. Untuk itu tidak mungkin membicarakan metode tanpa mengetahui tujuan yang hendak dicapai. Jadi berhasil tidaknya tujuan yang akan dicapai bergantung pada penggunaan metode yang tepat. Hal tersebut mengingatkan kita bahwa sebenarnya tidak ada metode mengajar yang paling baik atau buruk. Yang ada adalah guru yang cakap dengan tidak cakap dalam memilih dan mempergunakan metode dalam pembelajaran.

Klasifikasi metode pembelajaran, hanya untuk memudahkan guru dalam memilih metode sesuai dengan strategi yang akan dipilih. Untuk itu klasifikasi disini didasarkan pada strategi pembelajaran. Klasifikasi metode pembelajaran

1. Strategi pembelajaran langsung, Strategi pembelajaran langsung sangat diarahkan oleh guru. Metode yang cocok antara lain: ceramah, tanya jawab, demonstrasi, latihan, dan drill.

2. Strategi pembelajaran tidak langsung, Sering disebut inkuiri, induktif, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penemuan. Strategi ini berpusat pada peserta didik. Metode yang cocok digunakan antara lain: inkuiri, studi kasus, pemecahan masalah, peta konsep.
3. Strategi pembelajaran interaktif, Menekankan pada diskusi dan sharing di antara peserta didik, maka metode yang cocok antara lain: diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau projek, kerja berpasangan.
4. Strategi pembelajaran mandiri, Merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri. Bisa dilakukan dengan teman atau sebagai bagian dari kelompok kecil. Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanggung jawab dalam merencanakan dan memacu belajarnya sendiri. Dapat dilaksanakan sebagai rangkaian dari metode lain atau sebagai strategi pembelajaran tunggal untuk keseluruhan unit. Metode yang cocok antara lain: pekerjaan rumah, karya tulis, projek penelitian, belajar berbasisi komputer, E-learning.
5. Belajar melalui pengalaman, Berorientasi pada kegiatan induktif, berpusat pada peserta didik dan berbasis aktivitas. Refleksi pribadi tentang pengalaman dan formulasi perencanaan menuju

penerapan pada konteks yang lain merupakan faktor kritis dalam pembelajaran empirik yang efektif. Metode yang cocok antara lain: bermain peran, observasi/survey, simulasi.

Berdasarkan beberapa pendekatan yang dilakukan, metode pembelajaran dibagi kedalam beberapa jenis, antara lain sebagai berikut.

1. Berdasarkan pemberian informasi, yaitu: metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, dan lain sebagainya.
2. Berdasarkan pemecahan masalah, yaitu: metode curah pendapat, metode diskusi kelompok, metode rembuk sejoli, metode panel, metode seminar, dan lain sebagainya.
3. Berdasarkan penugasan, yaitu: metode latihan, metode penugasan, metode permainan, metode kerja kelompok, metode studi kasus, dan metode karya wisata.

C. FAKTOR-FAKTOR DALAM MENENTUKAN METODE PEMBELAJARAN

Sebelum mengetahui faktor-faktor apa saja yang harus diperhatikan dalam menentukan metode pembelajaran, sebelumnya harus diketahui terlebih dahulu prinsip-prinsip metode pembelajaran. Yang dimaksud dengan prinsip-prinsip dalam pembahasan ini adalah hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan metode

pembelajaran. Prinsip umum penggunaan metode pembelajaran adalah bahwa tidak semua metode pembelajaran cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan pembelajaran dan keadaan pembelajaran berlangsung. Semua metode pembelajaran memiliki kekhasan sendiri-sendiri dan relevan dengan tujuan pembelajaran tertentu namun tidak cocok untuk tujuan dan keadaan yang lain. Dengan kata lain, semua metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing.

Guru sebagai agency of change harus mampu memillih metode yang tepat sesuai dengan tujuan dan keadaan pembelajaran. Kesalahan dalam memilih metode dalam mengajar berarti guru telah merancang kegagalan dalam pembelajaran.

Sebagai guide dalam memilih metode yang tepat, ada empat prinsip umum dalam menentukan metode pembelajaran, di antaranya;

1. berorientasi pada tujuan pembelajaran
2. berorientasi pada aktivitas peserta didik
3. berorientasi pada individualitas, dan
4. berorientasi pada integritas.

Berorientasi pada tujuan pembelajaran. Dalam sistem pembelajaran tujuan merupakan komponen yang utama. Segala aktivitas guru dan peserta didik, mestilah diupayakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ini sangat penting, sebab mengajar adalah proses yang bertujuan. Oleh karena itu, keberhasilan suatu metode

pembelajaran dapat ditentukan dari keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dapat menentukan suatu metode yang harus digunakan guru akan tetapi hal ini sering dilupakan guru. Guru yang senang berceramah, hampir setiap tujuan menggunakan metode ceramah, seakan-akan dia berpikir bahwa segala jenis tujuan dapat dicapai dengan metode yang demikian. Hal ini tentu saja keliru. Apabila kita menginginkan peserta didik terampil menggunakan alat ter¬tentu, katakanlah terampil menggunakan termometer sebagai alat pengukur suhu badan, tidak mungkin menggunakan metode ceramah saja. Untuk mencapai tujuan yang demikian, peserta didik harus berpraktik secara langsung. Demikian juga, manakala kita menginginkan agar peserta didik dapat menyebutkan hari dan tanggal proklamasi kemerdekaan suatu negara, tidak akan efektif kalau menggunakan metode diskusi untuk memecahkan masalah. Untuk me¬ncapai tujuan yang demikian guru cukup menggunakan metode ceramah atau pengajaran secara langsung.

Aktivitas peserta didik. Belajar bukan sebatas aktivitas menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat (learning by doing) yakni memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Karena itu, metode pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas peserta didik. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi

meliputi aktivitas yang bersifat psikis atau aktifitas mental. Guru sering lupa dengan hal ini. Banyak guru yang terkecoh oleh sikap peserta didik yang pura-pura aktif padahal sebenarnya tidak.

Individualitas. Mengajar adalah usaha mengembangkan setiap individu peserta didik. Walaupun guru mengajar sekelompok peserta didik, namun pada hakikatnya yang ingin dicapai dalah perubahan prilaku setiap siswa. Sama seperti seorang dokter. Dikatakan seorang dokter yang jitu dan profesional manakala ia menangani 50 orang pasien, seluruhnya sembuh; dan dikatakan dokter yang tidak baik manakala ia menangani 50 orang pasien, 49 sakitnya bertambah parah atau malah mati. Demikian juga halnya dengan guru, dikatakan guru yang baik dan profesional manakala ia menangani 50 orang peserta didik, seluruhnya berhasil mencapai tujuan; dan sebaliknya, dikatakan guru yang tidak baik atau tidak berhasil manakala ia menangani 50 orang peserta didik, 49 tidak berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dilihat dari segi jumlah peserta didik sebaiknya standar ke¬berhasilan guru ditentukan setinggi-tingginya. Semakin tinggi standar keberhasilan ditentukan, maka semakin berkualitas proses pembelajaran.

Integritas. Mengajar harus dipandang sebagai usaha mengembangkan seluruh pribadi siswa. Mengajar bukan hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja, akan tetapi meliputi pengembangan aspek afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, pembelajaran harus

diarahkan untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian peserta didik secara terintegrasi (ranah kognitif, afektif dan psikomotorik). Penggunaan metode diskusi, contohnya, guru harus dapat merancang strategi pelaksanaan diskusi tak hanya terbatas pada pengembangan aspek intelektual saja, tetapi harus terdorong peserta didik agar mereka bisa berkembang secara keseluruhan, misalkan mendorong agar peserta didik dapat menghargai pendapat orang lain, mendorong peserta didik agar berani mengeluarkan gagasan atau ide yang orisinil, mendorong peserta didik untuk bersikap jujur, tenggang rasa, dan lain sebagainya.

Di samping itu, dalam Bab IV Pasal 19 Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pen¬didikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

Dari beberapa uraian di atas dapat ditentukan faktor-faktor yang perlu di perhatikan dalam menentukan metode pembelajaran, antara lain:

1. tujuan pembelajaran
2. kemampuan guru
3. kemampuan peserta didik
4. jumlah peserta didik
5. jenis materi

6. waktu
7. fasilitas yang ada.

Tujuan pembelajaran merupakan kriteria terpenting di dalam menentukan metode pembelajar, nkarena metode merupakan cara menyajikan isi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di dalam tujuan pembelajaran terdapat kompentesi yang diharapkan dikuasai peserta didik di akhir pembelajaran. Misalnya, terdapat suatu indikator sebagai berikut: peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi minimal 7 tugas perkembangan masa bayi dan awal masa kanak-kanak. Kemampuan yang diharapkan dari indikaor itu adalah peserta didk dapat mengidentifikasi. Untuk mengidentifikasi ada beberapa alternatif penggunaan metode dan teknik pembelajarannya. Misalnya prosedur/langkah yang dipilih untuk mencapai tujuan tersebut adalah:

1. Peserta didik diminta untuk mengamati bayi dan anak-anak
2. Peserta didik diminta membaca buku tentang perkembangan masa bayi dan anak-anak
3. Peserta didik diminta mendiskusikan hasil pengamatan dan hasil bacaanya
4. Peserta didik diminta membandingkan perkembangan masa bayi dan anak-anak

Dari contoh di atas terlihat bahwa metode utama yang digunakan adalah studi kasus, dan diskusi, dengan 4

langkah teknik seperti di atas. Keempat langkah tersebut dinamakan strategi pembelajaran.

Kemampuan guru merupakan pertimbangan di dalam pemilihan metode, sebab guru itulah yang melakukan pembelajaran. Sebaik apapun metode tersebut apabila guru yang melaksanakan tidak menguasai penggunaannya, maka metode tersebut tidak akan baik. Begitu juga tentang kemampuan peserta didik. Guru harus memperhatikan kemampuan intelektual anak, sehingga tepat penggunaan metodenya.

Jumlah peserta didik perlu digunakan dalam penentuan metode, misalnya bila jumlah peserta didik banyak, maka lebih efisien menggunakan metoda ceramah dan tanya jawab dibandingkan metode yang lain. Dan pertimbangan jenis materi juga sangat penting, karena jenis materi tertentu mempunyai kespesifikan masing-masing dalam menggunakan metode.

Waktu juga mempengaruhi guru di dalam menetukan metode, misalnya karena sesuatu hal maka waktu belajar peserta didik banyak digunakan kegiatan lain. Untuk itu guru harus mencari alternatif metode dengan waktu singkat mendapatkan materi yang banyak. Begitu juga dengan fasilitas. Fasilitas juga mempengaruhi penentuan metode. Misalnya menurut jenis materinya maka metode yang harus digunakan adalah metode pengamatan/pratikum, karena alat dan bahan kurang dapat diganti dengan demontrasi.

Dalam memilih metode seorang guru harus memegang prinsip-prinsip antara lain:

1. Efektif dan efisien.
2. Digunakan secara bervariasi.
3. Digunakan dengan memadukan beberapa metode.

Efektif dan efisien harus selalu dipikirkan dalam penggunaan metode karena untuk supaya tidak terjadi pemborosan waktu maupun biaya dalam pembelajaran. Sedangkan variasi dan pemaduan penggunaan sangat menguntungkan karena untuk megurangi kebosanan, dan memudahkan peserta didik dalam mencapai dalam tujuan pembelajaran. Karena masing-masing metode mempunyai kelebihan dan kekurangannya.

Perlu diketahui juga bahwa di dalam memandang keunggulan dan kelemahan metode perlu juga dipikirkan tentang prinsip-prinsip belajar, antara lain:

1. Prinsip motivasi.
2. Prinsip-prinsip keaktifan.
3. Prinsip umpan balik dan penguatan.
4. Prinsip kecepatan belajar.

Motivasi adalah pendorong tingkah laku peserta didik ke arah tujuan tertentu. Kaitannya dengan metode, maka guru diharapkan menggunakan metode yang dapat menarik peserta didik, sehingga peserta didk berminat untuk belajar, ingin kerja keras, dan berusaha menyelesaikan tugas hingga selesai. Hal ini juga dapat dilakukan guru dengan menggunakan variasi metode untuk mengurangi kebosanan peserta didik. Karena

kebosanan akan mengurangi minat peserta didik untuk belajar.

Keaktifan dapat didorong dengan dengan mengaitkan pengalaman peserta didik dengan pengetahuan yang baru. Untuk itu seorang guru harus dapat memilih metode yang dapat mangaktifkan proses berpikir peserta didik dengan menghubungkan pengalaman lama mereka dengan pengetahuan yang baru diajarkan. Keaktifan peserta didik akan menurun bila tidak mendapatkan umpan balik, sehingga memberikan penguatan atas upaya yang dilakukan peserta didik.

Dipandang dari kecepatan belajar, peserta didik dapat dibedakan menjadi peserta didik yang cepat belajar, dan peserta didik lambat belajar. Dengan adanya perbedaan peserta didik ini guru harus pandai-pandai memilih metode supaya tidak menimbulkan frustasi bagi peserta didik.

KESIMPULAN

A. PILIHAN GANDA

1. Metode secara harfiah adalah ...
   a. Cara
   b. Taktik
   c. Teknik
   d. Strategi

2. Metode digunakan sebagai ...
   a. Generator
   b. Fasilitastor
   c. Proyektor
   d. Konselor

3. Metode dalam proses interaksi belajar terdiri dari ...
   a. Dua Fase
   b. Tiga Fase
   c. Empat Fase
   d. Lima Fase

4. Fase yang dimaksudkan untuk menyusun dan mempersiapkan mental set yang menguntungkan, menyenangkan guna pembahasan materi pembelajaran adalah …
   a. Fase Pendahuluan
   b. Fase Pembahasan
   c. Fase Menghasilkan
   d. Fase Penurunan

5. Fase yang dimaksudkan untuk melakukan kajian, pembahasan dan penelahaan terhadap materi pembelajaran adalah ...
   a. Fase Pendahuluan
   b. Fase Pembahasan
   c. Fase Menghasilkan
   d. Fase Penurunan

6. Fase yang didalamnya terdapat tahap penarikan kesimpulan bedasarkan dari seluruh hasil pembahasan yang berdasarkan pengalaman dan teori yang mendukungnya adalah …
   a. Fase Pendahuluan
   b. Fase Pembahasan
   c. Fase Menghasilkan
   d. Fase Penurunan

7. Fase yang dimaksudkan untuk menentukan konsentrasi peserta didik secara berangsur-angsur. Ketegangan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran perlu secara bertahap diturunkan untuk memberi isyarat bahwa proses pembelajaran akan berakhir.
   a. Fase Pendahuluan
   b. Fase Pembahasan
   c. Fase Menghasilkan
   d. Fase Penurunan

8. Metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, latihan, dan drill termasuk kedalam strategi pembelajaran …
   a. Langsung
   b. Tidak Langsung
   c. Interaktif
   d. Mandiri

9. Metode pekerjaan rumah, karya tulis, projek penelitian, belajar berbasisi komputer, E-learning termasuk kedalam strategi pembelajaran …
   a. Langsung
   b. Tidak Langsung
   c. Interaktif
   d. Mandiri

10. Metode inkuiri, studi kasus, pemecahan masalah, peta konsep termasuk kedalam strategi pembelajaran …
    a. Langsung
    b. Tidak Langsung
    c. Interaktif
    d. Mandiri

11. Metode diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau projek, kerja berpasangan termasuk kedalam strategi pembelajaran …
    a. Langsung

b. Tidak Langsung
c. Interaktif
d. Mandiri

12. Prinsip umum dalam menentukan metode pembelajaran, di antaranya adalah …
    a. Berorientasi pada siswa
    b. Berorientasi pada guru
    c. Berorientasi pada tujuan pembelajaran
    d. Berorientasi pada materi pelajaran

B. BENAR SALAH

Beri tanda S jika Salah dan B jika benar.

No	Pernyataan	Ket.	
		B	S
1	Metode adalah cara		
2	Metode adalah taktik		
3	Metode adalah teknik		
4	Metode adalah strategi		
5	Metode adalah model		
6	Metode dalam proses interaksi belajar terdiri dari tiga fase utama		
7	Strategi pembelajaran tidak langsung sangat diarahkan oleh guru. Metode yang cocok antara lain: ceramah, tanya jawab, demonstrasi, latihan, dan drill.		
8	Strategi pembelajaran interaktif, Menekankan pada diskusi dan sharing di antara peserta didik		

9	Berdasarkan pemberian informasi, yaitu: metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, dan lain sebagainya		
10	Berdasarkan pemecahan masalah, yaitu: metode latihan, metode penugasan, metode permainan, metode kerja kelompok, metode studi kasus, dan metode karya wisata		

C. MENJODOHKAN

Jodohkan!

No	Pernyataan	Jawaban
1	Metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, latihan, dan drill	Strategi Pembelajaran Tidak Langsung
2	Metode pekerjaan rumah, karya tulis, projek penelitian, belajar berbasisi komputer, E-learning	Strategi Pembelajaran Inkuiri
3	Fase yang dimaksudkan untuk menyusun dan mempersiapkan mental set yang menguntungkan, menyenangkan guna pembahasan materi pembelajaran	Fase Pembahasan
4	Berorientasi pada tujuan pembelajaran	Strategi Pembelajaran Langsung
5	Metode inkuiri, studi kasus, pemecahan masalah, peta konsep	Prinsip umum metode
6	Fase yang dimaksudkan untuk melakukan kajian, pembahasan dan penelahaan terhadap materi	Fase Pendahuluan

	pembelajaran	
7	Metode diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau projek, kerja berpasangan	Strategi Pembelajaran Mandiri
8	tujuan pembelajaran, kemampuan guru, kemampuan peserta didik, jumlah peserta didik, dan jenis materi	Fase Menghasilkan
9	Fase yang didalamnya terdapat tahap penarikan kesimpulan bedasarkan dari seluruh hasil pembahasan yang berdasarkan pengalaman dan teori yang mendukungnya	Fase Penurunan
10	Fase yang dimaksudkan untuk menentukan konsentrasi peserta didik secara berangsur-angsur	Faktor Penentu Metode

D. ESAI BERSTRUKTUR

1. Sebutkan Empat Fase Metode dalam Interaksi Belajar
   a. ….
   b. ….
   c. ….
   d. ….

2. Jelaskan dua Fase berikut.
   a. Fase Penurunan
   b. Fase Menghasilkan

3. Jelaskan Strategi Pembelajaran:
   a. Langsung

b. Tidak Langsung

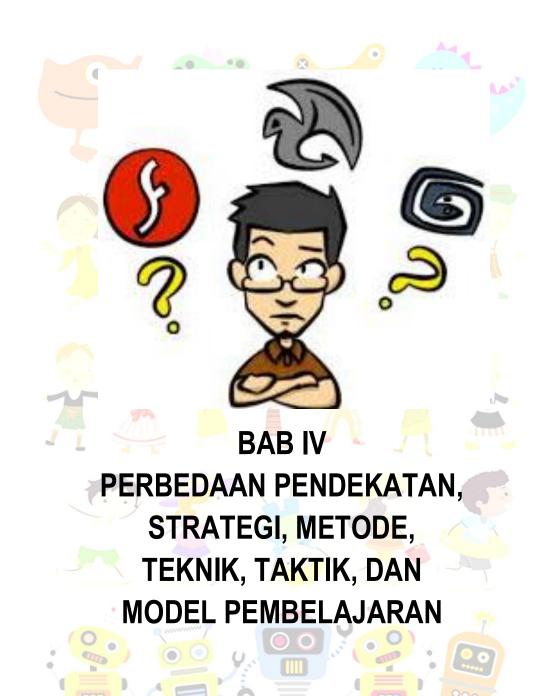
4. Jelaskan Strategi Pembelajaran:
   a. Inkuiri
   b. Mandiri

5. Jelaskan Prinsip Umum Metode berikut ini.
   a. Berorientasi pada tujuan pembelajaran
   b. Berorientasi pada integritas

E. ESAI BEBAS

1. Jelaskan empat fase metode dalam interaksi belajar?
2. Jelaskan tujuan penggunaan metode?
3. Jelaskan prinsip umum pemilihan metode?
4. Jelaskan perbedaan strategi pembelajaran langsung dan tidak langsung?
5. Jelaskan perbedaan strategi pembelajaran inkuiri dan mandiri?

Selamat Mengerjakan

BAB IV
PERBEDAAN PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK, TAKTIK, DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. PENGERTIAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran: dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, terdapat dua jenis pendekatan pembelajaran, yaitu:

1. pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan
2. pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

B. PENGERTIAN STRATEGI PEMBELAJARAN

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu:

1. *exposition-discovery learning* dan
2. *group-individual learning*.

Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif. Contoh dari strategi pembelajaran adalah strategi *cooperative learning* dan strategi *active learning*.

C. PENGERTIAN METODE PEMBELAJARAN

Metode Pembelajaran: dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Diskusi
- Simulasi
- Laboratorium
- Debat, dll

Dapat pula dikatakan bahwa metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan.

1. TEKNIK PEMBELAJARAN

Selanjutnya metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan gaya pembelajaran. Dengan demikian, teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

2. TAKTIK PEMBELAJARAN

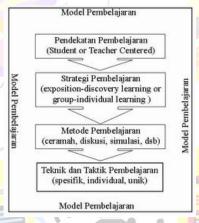
Sementara taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Misalkan, terdapat dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang digunakannya. Dalam penyajiannya, yang satu cenderung banyak diselingi dengan humor karena memang dia memiliki *sense of humor* yang tinggi.

D. PENGERTIAN MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran: pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Berkenaan dengan model pembelajaran, mengetengahkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, antara lain:

1. model interaksi sosial;
2. model pengolahan informasi;
3. model personal-humanistik; dan
4. model modifikasi tingkah laku.

Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.

KESIMPULAN

SOAL

A. PILIHAN GANDA

1. Titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran disebut …
   a. Strategi
   b. Model
   c. Metode
   d. Pendekatan

2. Pendekatan pembelajaran dibagi kedalam...
   a. Satu Pendekatan
   b. Dua Pendekatan
   c. Tiga Pendekatan
   d. Empat Pendekatan

3. Suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien, disebut ...
   a. Strategi
   b. Model
   c. Metode
   d. Pendekatan

4. Keputusan yang bersifat konseptual adalah...
   a. Pendekatan
   b. Model

c. Strategi
d. Metode

5. Strategi dikelompokkan berdasarkan cara pengolahannya dapat dibagi menjadi ...
   a. Strategi dalam dan luar
   b. Strategi Induktif dan deduktif
   c. Strategi Kognitif dan Afektif
   d. Strategi Linear Sederhana dan Berganda

6. Cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran, disebut …
   a. Strategi
   b. Model
   c. Pendekatan
   d. Metode

7. Berikut adalah contoh metode pembelajaran, kecuali ...
   a. Ceramah
   b. Slide Show
   c. Demonstrasi
   d. Diskusi

8. Cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik, disebut ...
   a. Teknik
   b. Taktik
   c. Cara
   d. Strategi

9. Prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan, disebut …
   a. Pendekatan
   b. Model
   c. Metode
   d. Strategi

10. Gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual, disebut ...
    a. Teknik
    b. Taktik
    c. Cara
    d. Strategi

11. Bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, disebut ...
    a. Pendekatan
    b. Model

c. Metode
d. Strategi

12. Berikut ini adalah contoh model pembelajaran, kecuali ...
a. model interaksi sosial;
b. model pengolahan informasi;
c. model personal-humanistik
d. model ceramah

B. BENAR SALAH

Beri tanda S jika Salah dan B jika benar.

No	Pernyataan	Ket.	
		B	S
1	Ceramah adalah contoh dari metode pembelajaran		
2	Strategi dikelompokkan berdasarkan cara pengolahannya yaitu strategi kognitif dan afektif		
3	Humanistik adalah contoh dari model pembelajaran		
4	Bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru disebut Model		
5	Gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual disebut taktik.		
6	Titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran adalah		

	pendekatan		
7	Prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan disebut teknik		
8	Keputusan yang bersifat konseptual adalah pendekatan		
9	Interaksi sosial adalah contoh dari metode pembelajaran		
10	Pendekatan Pembelajaran dibagi menjadi 3 kelompok		

C. MENJODOHKAN

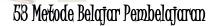
Jodohkan!

No	Pernyataan	Jawaban
1	suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien	*teacher centered approach*
2	pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa	Metode Pembelajaran
3	pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru	Strategi Pembelajaran
4	cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran	Metode
5	titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang	*student centered approach*

	terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu	
6	cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik	Taktik
7	prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan	Pendekatan Pembelajaran
8	gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual	Model Pembelajaran
9	bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru	Teknik Pembelajaran
10	yang satu cenderung banyak diselingi dengan humor karena memang dia memiliki *sense of humor* yang tinggi	Taktik Pembelajaran

D. ESAI BERSTRUKTUR

1. Jelaskan pengertian istilah berikut ini.
   a. Pendekatan Pembelajaran
   b. Strategi Pembelajaran

2. Jelaskan perbedaan dari istilah berikut ini.
   a. Teknik Pembelajaran
   b. Taktik Pembelajaran

3. Jelaskan pengertian berikut ini.
   a. Model Pembelajaran
   b. Metode Pembelajaran

4. Strategi berdasarkan cara pengolahannya dibagi dua, jelaskan!
   a. Strategi Pembelajaran Induktif
   b. Strategi Pembelajaran Deduktif

5. Jelaskan pendekatan berikut.
   a. *student centered approach*
   b. *teacher centered approach*

E. ESAI BEBAS

1. Apa yang dimaksud dengan pendekatan?
2. Apa yang dimaksud dengan strategi?
3. Jelaskan yang dimaksud dengan metode!
4. Jelaskan yang dimaksud dengan model!
5. Jelaskan perbedaan taktik dengan teknik!

Selamat Mengerjakan

BAB V
METODE PEMBELAJARAN BERDASARKAN PEMBERIAN INFORMASI

A. METODE CERAMAH

Metode pembelajaran ceramah adalah penerangan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam jumlah yang relatif besar. Seperti ditunjukkan oleh Mc Leish (1976), melalui ceramah, dapat dicapai beberapa tujuan. Dengan metode ceramah, guru dapat mendorong timbulnya inspirasi bagi pendengarnya.

Gage dan Berliner (1981:457), menyatakan metode ceramah cocok untuk digunakan dalam pembelajaran dengan ciri-ciri tertentu. Ceramah cocok untuk penyampaian bahan belajar yang berupa informasi dan jika bahan belajar tersebut sukar didapatkan.

B. METODE TANYA JAWAB

Metode tanya jawab adalah suatu cara penyampaian pelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan murid menjawab. Metode ini dimaksudkan untuk meninjau pelajaran yang lalu agar para murid memusatkan lagi perhatiannya tentang sejumlah kemajuan yang telah dicapai sehingga dapat melanjutkan pada pelajaran berikutnya dan untuk merangsang perhatian murid. Metode ini dapat digunakan sebagai apersepsi, selingan, dan evaluasi. (Drs. Imansjah Ali Pandie; 1984, 79).

Penggunaan metode tanya jawab dapat dinilai sebagai metode yang cukup wajar dan tepat, apabila penggunaannya dipergunakan untuk:

1) Merangsang agar perhatian anak terarah pada suatu bahan pelajaran yang sedang dibicarakan.
2) Mengarahkan proses berfikir dan pengamatan anak didik.
3) Meninjau atau melihat penguasaan anak didik terhadap materi/bahan yang telah diajarkan sebagai bahan pertimbangan untuk melanjutkan materi berikutnya
4) Melaksanakan ulangan, evaluasi dan memberikan selingan dalam ceramah (Zuhairini, 1993)

Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Tanya Jawab

1) Kegiatan persiapan

Merumuskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan materi yang sesuai dengan tujuan harus selalu dilakukan terebih dahulu, kemudian mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan dalam pembelajaran.

2) Kegiatan pelaksanaan
   a. Kegiatan pembukaan
      - Apersepsi dengan megajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan di ajarkan
      - Menyampaikan tujuan pembelajaran
   b. Kegiatan inti

- Mengajukan pertanyaan-pertayaan mengenai materi pelajaran.
- Menggunakan keterampilan bertanya dasar dan lanjutan seperti memberi acuan, pemusatan, menggilir, memberi waktu berpikir, memberi tuntunan, mengajukan pertanyaan melacak dan sebagainya.
- Memberikan penguatan pada siswa yang berhasil menjawab
- Memberi tuntunan bagi siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan guru atau siswa yang jawabanya salah atau kurang tepat.
- Melemparkan pertanyaan dari siswa kepada siswa lain.

c. Kegiatan akhir
    - meminta siswa merangkum isi pelajaran yang dilaksanakan
    - evaluasi
    - tindak lanjut

Kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran Tanya-jawab adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan

metode tanya jawab adalah dapat menarik minat siswa terhadap pelajaran, mengetahui kualitas siswa, merangsang siswa dan menimbulkan keberanian siswa dalam megemukakan jawaban.

2) Kelemahan

Keterbatasan metode taya jawab adalah siswa yang tidak aktif tidak memperhatikan, guru terkadang tidak memiliki keterampilan bertanya sehingga tujuan pelajaran tidak tercapai, dapat membuang-buang waktu apabila siswa tidak responsif terhadap pertanyaan.

C. METODE DEMONSTRASI

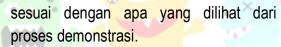
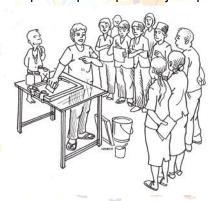
Demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu. Demonstrasi merupakan praktek yang

diperagakan kepada peserta. Karena itu, demonstrasi dapat dibagi menjadi dua tujuan: demonstrasi proses untuk memahami langkah demi langkah; dan demonstrasi hasil untuk memperlihatkan atau memperagakan hasil dari sebuah proses. Biasanya, setelah demonstrasi dilanjutkan dengan praktek oleh peserta sendiri. Sebagai hasil, peserta akan memperoleh pengalaman belajar langsung setelah melihat, melakukan, dan merasakan sendiri. Tujuan dari demonstrasi yang dikombinasikan dengan praktek adalah membuat perubahan pada rana keterampilan.

Langkah-langkah melaksanakan metode demonstrasi adalah sebagai berikut.

1) Tahap persiapan, pada tahap persiapan ini ada beberapa hal yang harus dilakukan antara lain:
    - Rumuskan tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah proses demonstrasi berakhir. Tujuan ini meliputi beberapa aspek seperti aspek pengetahuan dan keterampilan tertentu.
    - Persiapkan garis-garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan. Hal ini dilakukan untuk menghindari kegagalan.
    - Lakukan uji coba demonstrasi. Uji coba meliputi segala peralatan yang diperlukan.
2) Tahap pelaksanaan

a. Langkah pembukaan, sebelum demonstrasi dilakukan ada beberapa hal yang harus dilakukan antara lain:
   - Aturlah tempat duduk yang memungkinkan semua peserta didik dapat melihat dengan jelas apa yang didemonstrasikan.
   - Kemukakan tujuan apa yang harus dicapai peserta didik.
   - Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, misalnya ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang penting dari pelaksanaan demonstrasi.
b. Langkah pelaksanaan demonstrasi, mulailah demonstrasi dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang peserta didik untuk berfikir. Misalnya pertanyaan-pertanyaan yang mengandung teka-teki sehingga mendorong peserta didik tertarik untuk memperhatikan demonstrasi.
   - Ciptakan suasana yang menyejukkan dan menghindari suasana yang menegangkan.
   - Yakinkan bahwa semua peserta didik mengikuti jalannya demonstrasi.
   - Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut

sesuai dengan apa yang dilihat dari proses demonstrasi.

c. Langkah mengakhiri demonstrasi, apabila demonstrasi selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Kelebihan dan Kelemahan metode pembelajaran Demonstrasi adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan
   - Demonstrasi dapat mendorong motivasi belajar peserta didik.
   - Demonstrasi dapat menghidupkan pelajaran karena peserta didik tidak hanya mendengar tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.
   - Demonstrasi dapat mengaitkan teori dengan peristiwa alam lingkungan sekitar. Dengan

demikian peserta didik dapat lebih meyakini kebenaran materi pelajaran.

- Demonstrasi apabila dilaksanakan dengan tepat, dapat terlihat hasilnya.
- Demonstrasi seringkali mudah teringat daripada bahasa dalam buku pegangan atau penjelasan pendidik.
- Melalui demonstrasi peserta didik terhindar dari verbalisme karena langsung memperhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan.

2) Kelemahan

- Peserta didik terkadang sukar melihat dengan jelas benda yang akan dipertunjukkan.
- Tidak semua benda dapat didemonstrasikan.
- Sukar dimengerti apabila didemonstrasikan oleh guru yang kurang menguasai apa yang didemonstrasikan.
- Demonstrasi memerlukan persiapan yang lebih matang, sebab tanpa persiapan yang memadai demonstrasi bisa gagal sehingga dapat menyebabkan model ini tidak efektif lagi.
- Demonstrasi memerlukan peralatan, bahan-bahan dan tempat yang memadai berarti penggunaan model ini lebih mahal jika dibandingkan dengan ceramah.

- Demonstrasi memerlukan kemampuan dan keterampilan guru yang khusus sehingga guru dituntut untuk bekerja lebih profesional.

D. METODE RANDOMIZATION TECHNIQUE

Model ini bertujuan agar semua mahasiswa fokus memperhatikan presentasi dari salah satu temannya. Sebelumnya presenter mempresentasikan sebuah topik/materi, lalu setelah selesai presenter itu memilih secara acak kertas yang ada di dalam sebuah wadah, kertasnya telah diberi warna sesuai materi. Langkah-langkah:

1. presenter mempresentasikan sebuah topik/materi
2. siswa secara acak dibagi kelompok berdasrkan warna
3. setelah selesai presenter itu memilih secara acak kertas yang ada di dalam sebuah wadah, kertasnya telah diberi warna sesuai materi.
4. Lalu nanti salah seorang siswa yang terpilih secara acak harus menjawab pertanyaan.

E. METODE BEYOUND CENTER AND CIRCLE TIME (BCCT)

BCCT yaitu konsep belajar dimana guru-guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Hasilnya : peserta didik memperoleh

pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mencoba sendiri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat sekarang dan kelak. Langkah-langkah pelaksanaan BCCT:

1. Kelas dirancang dalam bentuk SENTRA – SENTRA missal : Sentra materi analisis perkembangan peserta didik, Sentra kreatifitas mengenai analisis perkembangan peserta didik.
2. 1 guru bertanggung jawab pada 7 – 12 siswa saja dengan moving class setiap sentra dari satu sentra ke sentra lain.
3. Kembangkan pemikiran bahwa Peserta didik akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya
4. Kembangkan sifat ingin tahu siswa
5. Ciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok)
6. Hadirkan : model
7. Lakukan refleksi diakhir pertemuan

F. METODE QUANTUM TEACHING LEARNING

Quantum Teaching adalah panduan praktis dalam mengajar yang berusaha mengakomodir setiap bakat siswa atau dapat menjangkau setiap siswa. Metode ini sarat dengan penemuan-penemuan terkini yang menimbulkan antusiasme siswa. Quantum Teaching

menjadikan ruang-ruang kelas ibarat sebuah konser musik yang memadukan berbagai instrumen sehingga tercipta komposisi yang menggerakkan dari keberagaman tersebut. Sebagai guru yang akan mempengaruhi kehidupan murid, anda seolah-olah memimpin konser saat berada di ruang kelas.

KESIMPULAN

Metode Pembelajaran Berdasarkan Pemberian Informasi

- Ceramah
- TanyaJawab
- Demonstrasi
- Randomization Technique
- BCCT
- Quantum Teaching LEarning

SOAL

A. PILIHAN GANDA

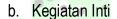
1. Berikut adalah metode berdasarkan cara pemberian informasinya, kecuali …
   a. Ceramah
   b. Tanya Jawab

c. BCCT
d. STAD

2. Penerangan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada sekelompok pendengar, disebut …
   a. Ceramah
   b. Tanya Jawab
   c. Demonstrasi
   d. BCCT

3. Suatu cara penyampaian pelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan murid menjawab, disebut …
   a. Ceramah
   b. Tanya Jawab
   c. Demonstrasi
   d. BCCT

4. Metode Tanya jawab dilakukan melalui beberapa tahap antara lain …
   a. Tahap pembuka, inti, penutup
   b. Tahap awal, tengah, akhir
   c. Tahap satu, dua, tiga
   d. Tahap persiapan, pelaksanaan, akhir

5. Kegiatan evaluasi dalam metode tanya jawab dilakukan saat …
   a. Kegiatan Penutup

b. Kegiatan Inti
c. Kegiatan Akhir
d. Kegiatan Ketiga

6. Metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu, disebut …
   a. Ceramah
   b. Tanya Jawab
   c. Demonstrasi
   d. BCCT

7. Metode Demosntrasi dilakukan melalui beberapa tahap antara lain …
   a. Tahap pembuka, inti, penutup
   b. Tahap awal, tengah, akhir
   c. Tahap satu dan tiga
   d. Tahap persiapan dan pelaksanaan

8. Kegiatan mengakhiri demonstrasi dalam metode demonstrasi dilakukan saat …
   a. Tahap Penutup
   b. Tahap Inti
   c. Tahap Akhir
   d. Tahap Pelaksanaan

9. Model yang bertujuan agar semua mahasiswa fokus memperhatikan presentasi dari salah satu temannya adalah ...
   a. Ceramah
   b. BCCT
   c. Randomization Technique
   d. QTL

10. Konsep belajar dimana guru-guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, disebut ...
   a. Ceramah
   b. BCCT
   c. Randomization Technique
   d. QTL

11. Panduan praktis dalam mengajar yang berusaha mengakomodir setiap bakat siswa atau dapat menjangkau setiap siswa, disebut ...
   a. Ceramah
   b. BCCT
   c. Randomization Technique
   d. QTL

12. Yang mengharuskan guru seperti pemimpin sebuah konser adalah metode …

a. QTL
b. BCCT
c. Ceramah
d. Tanya Jawab

B. BENAR SALAH

Beri tanda S jika Salah dan B jika benar.

No	Pernyataan	Ket.	
		B	S
1	Metode pembelajaran ceramah adalah penerangan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam jumlah yang relatif besar		
2	Demonstrasi memiliki tiga tahapan		
3	Metode BCCT adalah suatu cara penyampaian pelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan murid menjawab		
4	Pada tahap akhir BCCT siswa diminta untuk membuat rangkuman materi yang telah disampaikan		
5	Tanya Jawab memiliki tiga tahapan		
6	metode demosntrasi adalah metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu		
7	Model QTL bertujuan agar semua mahasiswa fokus memperhatikan presentasi dari salah satu temannya.		
8	Metode BCCT adalah konsep belajar dimana		

	guru-guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari		
9	Quantum Teaching adalah panduan praktis dalam mengajar yang berusaha mengakomodir setiap bakat siswa atau dapat menjangkau setiap siswa		
10	Metode STAD adalah salah satu contoh metode berdasarkan pemberian informasi		

C. MENJODOHKAN

Jodohkan!

No	Pernyataan	Jawaban
1	penerangan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam jumlah yang relatif besar	Demonstrasi
2	Memiliki dua tahapan, yakni tahap persiapan dan pelaksanaan	Tanya Jawab
3	suatu cara penyampaian pelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan murid menjawab	Quantum Teaching Learning
4	Memiliki tiga tahapan, yakni tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir	Metode ceramah
5	metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan	Randomization Technique

	suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu	
6	panduan praktis dalam mengajar yang berusaha mengakomodir setiap bakat siswa atau dapat menjangkau setiap siswa	BCCT
7	Metode ini dapat digunakan sebagai apersepsi, selingan, dan evaluasi	Metode Demosntrasi
8	Metode yang memiliki dua tujuan: untuk memahami langkah demi langkah; dan mengetahui hasil	Tujuan Demonstrasi
9	Model ini bertujuan agar semua mahasiswa fokus memperhatikan presentasi dari salah satu temannya.	Metode Tanya Jawab menurut Imansjah A.P.
10	konsep belajar dimana guru-guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari	Metode tanya jawab

D. ESAI BERSTRUKTUR

1. Jelaskan pengertian dari metode berikut.
   a. Ceramah
   b. Tanya Jawab

2. Jelaskan tahapan dari metode Tanya jawab.
   a. Persiapan
   b. Pelaksanaan
   c. Akhir

3. Jelaskan pengertian dari metode berikut.
   a. QTL
   b. BCCT

4. Jelaskan kelebihan dari metode berikut.
   a. Ceramah
   b. Tanya Jawab

5. Jelaskan kekurangan dari metode berikut.
   a. Randomization Technique
   b. BCCT
   c. QTL

E. ESAI BEBAS

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Metode Ceramah!
2. Jelaskan tahapan-tahapan pada metode Tanya jawab!
3. Apa yang dimaksud dengan metode Qunatum Teaching Learning?
4. Apa yang dimaksud dengan metode BCCT?
5. Jelaskan tahapan-tahapan pada metode demonstrasi!

BAB VI
METODE PEMBELAJARAN BERDASARKAN PEMECAHAN MASALAH

A. METODE CURAH PENDAPAT (BRAINSTORMING)

Metode Brainstorming adalah suatu teknik atau mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Ialah dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat diartikan pula sebagai satiu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang singkat (Roestiyah 2001: 73).

Tujuan curah pendapat adalah untuk membuat kompilasi (kumpulan) pendapat, informasi, pengalaman semua peserta yang sama atau berbeda. Hasilnya kemudian dijadikan peta informasi, peta pengalaman, atau peta gagasan (mindmap) untuk menjadi pembelajaran bersama. Metode ini digunakan untuk menguras habis apa yang dipikirkan para siswa dalam nmenanggapi masalah yang dilontarkan guru di kelas tersebut.

Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan metode brainstorming :

1. Pemberian informasi dan motivasi
2. Identifikasi
3. Klasifikasi
4. Verifikasi
5. Konklusi (Penyepakatan)

Brainstorming dalam bahasa Indonesia disebut sebagai curah gagas/ curah pendapat/ sumbang saran. Dengan demikian keutamaan metode brainstorming ini adalah penggunaan kapasitas otak dalam menjabarkan gagasan atau menyampaikan suatu ide. Dalam proses brainstorming, seseorang akan dituntut untuk mengeluarkan semua gagasan sesuai dengan kapasitas wawasan dan psikologisnya. Metode brainstorming adalah metode yang sangat tepat untuk menjabarkan proses tersebut dengan mudah dan efisien.

Keunggulan metode brainstorming yaitu :

1. Anak-anak berfikir untuk menyatakan pendapat.
2. Melatih siswa berpikir dengan cepat dan tersusun logis.
3. Merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru.
4. Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran.
5. Siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang sudah pandai atau dari guru.
6. Terjadi persaingan yang sehat.
7. Anak merasa bebas dan gembira.
8. Suasana demokratis dan disiplin dapat ditumbuhkan.

Kelemahan metode brainstorming yaitu :

1. Guru kurang memberi waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir dengan baik.
2. Anak yang kurang pandai selalu ketinggalan.
3. Guru hanya menampung pendapat tidak pernah merumuskan kesimpulan.
4. Siswa tidak segera tahu apakah pendapatnya itu betul atau salah.
5. Tidak menjamin hasil pemecahan masalah.
6. Masalah bisa berkembang ke arah yang tidak diharapkan. (Roestiyah, 2001:74-75).

Berbagai kekurangan tersebut dapat diatasi apabila seorang guru atau pimpinan dalam kelas bisa membaca situasi dan menguasai kelas dengan baik untuk mencari solusi. Guru harus bisa menjadi penengah dan mengatur situasi dalam kelas sebaik mungkin. Caranya yaitu dengan menguasai betul-betul materi yang akan disampaikan dan membuat perencanaan proses belajar mengajar dengan matang.

B. METODE DISKUSI UMUM

Metode ini bertujuan untuk tukar menukar gagasan, pemikiran, informasi/pengalaman diantara peserta, sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran (gagasan, kesimpulan). Untuk mencapai kesepakatan tersebut, para peserta dapat saling beradu argumentasi untuk meyakinkan peserta lainnya.

Kesepakatan pikiran inilah yang kemudian ditulis sebagai hasil diskusi. Diskusi biasanya digunakan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari penerapan berbagai metode lainnya, seperti: penjelasan (ceramah), curah pendapat, diskusi kelompok, permainan, dan lain-lain. Langkah-langkah melaksanakan metode diskusi umum adalah sebagai berikut.

a. Menyampaikan tujuan dan mengatur setting
b. Mengarahkan diskusi
c. Menyelenggarakan diskusi
d. Mengakhiri diskusi
e. Melakukan tanya-jawab singkat tentang proses dikusi itu Guru menyampaikan tujuan diskusi dan menyiapkan siswa untuk berpartisipasi.

Kelebihan dan kelemahan metode Diskusi Kelas adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan

Kelebihan Metode Diskusi Menurut Arief. A. (2002:21), disebutkan bahwa diantara keunggulan metode diskusi adalah antara lain :

- Suasana kelas lebih hidup, sebab siswa mengarahkan perhatian atau pikirannya kepada masalah yang sedang didiskusikan
- Dapat menaikan prestasi kepribadian individu, seperti: sikap toleransi, demokrasi, berpikir kritis, sistematis, sabar dan sebagainya.
- Kesimpulan hasil diskusi mudah dipahami siswa, karena mereka mengikuti proses berpikir sebelum sampai kepada suatu kesimpulan.
- Siswa dilatih untuk mematuhi peraturan dan tata tertib layaknya dalam suatu musyawarah.
- Membantu murid untuk mengambil keputusan yang lebih baik.
- Tidak terjebak kedalam pikiran individu yang kadang-kadang salah, penuh prasangka dan sempit.

2) Kelemahan

Kelemahan Metode Diskusi Menurut Roetiyah N.K. (1988:23), bahwa kelemahan penggunaan metode diskusi antara lain :

- Membutuhkan banyak waktu, karena banyaknya sudut pandangan berbeda.
- Dalam diskusi menghendaki pembuktian logis, yang tidak terlepas dari fakta-fakta; dan tidak

merupakan jawaban yang hanya dugaan atau coba-coba saja.

- Tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar.
- Biasanya orang menghendaki pendekatan yang lebih formal.
- kadang-kadang ada siswa yang memonopoli pembicaraan, dan ada pula siswa yang pasif.

C. METODE DISKUSI KELOMPOK KECIL (BUZZ GROUP)

Metode Buzz Group Yaitu cara pembahasannya suatu masalah yang pelaksanaannya warga belajar dibagi beberapa kelompok antara tiga sampai enam orang membahas suatu maslah yang diakhiri dengan penyampaian hasil pembahasannya oleh setiap juru bicara pada kelompok besar.

D. METODE PANEL

Metode Panel yaitu cara pembahasan suatu masalah melalui suatu kegiatan diskusi yang dilakukan oleh beberapa ahli dari berbagai keahlian dihadapi oleh warga belajar.

E. METODE FORUM DEBAT

Metode Forum Panel atau Forum Debat merupakan pengembangan dari metode panel. Metode Forum Panel sama dengan Metode Diskusi Panel.

F. METODE SEMINAR

Metode seminar adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh beberapa orang dalam suatu sidang yang berusaha membahas / mengupas masalah-masalah atau hal-hal tertentu dalam rangka mencari jalan memecahkannya atau mencari pedoman pelaksanaanya.

Kelebihan metode seminar

a. Peserta mendapatkan keterangan teoritis yang luas dan mendalam tentang masalah yang diseminarkan
b. Peserta mendapatkan petunjuk-petunjuk praktis untuk melaksanakan tugasnya
c. Peserta dibina untuk bersikap dan berfikir secara ilmiah
d. Terpupuknya kerja sama antar peserta
e. Terhubungnya lembaga pendidikan dan masyarakat

Kelemahan Metode Seminar

a. Memerlukan waktu yang lama
b. Peserta menjadi kurang aktif
c. Membutuhkan penataan ruang tersendiri

G. METODE SIMPOSIUM

Metode Symposium yaitu cara penyimpanan materi secara lisan dilakukan berupa kegiatan ceramah oleh beberapa orang nara sumber.

H. METODE ACTIVE LEARNING

Pembelajaran aktif (active learning) adalah suatu proses pembelajaran untuk memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif. Pembelajaran aktif (active learning) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (active learning) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Langkah – Langkah Active Learning :

- Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa : guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa. Tujuan belajar yang disampaikan adalah untuk membuat bisnis plan.
- Menyajikan informasi : guru menyampaikan penjelasan umum tentang bisnis plan.
- Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok :guru membagikan kartu berisi informasi tentang bisnis plan.
- Membimbing kelompok bekerja dan belajar : guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.

- Evaluasi : guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi, guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari
- Memberikan penghargaan : guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang terbaik sesuai dengan kriteria guru.

I. METODE ROUND TABLE

Pembelajaran kooperatif tipe round/ rally table merupakan teknik menulis yang menerapkan pembelajaran dengan menunjuk tiap-tiap anggota kelompok untuk berpartisipasi secara bergiliran dalam kelompoknya dengan membentuk meja bundar atau duduk melingkar (Mccafferty, 2006:191)

J. METODE STAD

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.

Model Pembelajaran Koperatif tipe STAD merupakan pendekatan Cooperative Learning yang

menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Guru yang menggunakan STAD mengajukan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu mengunakan presentasi Verbal atau teks.

K. METODE LEARNING CYCLE

Slavin (2005:187) mengatakan bahwa pada dasarnya para siswa memasuki kelas dengan pengetahuan, ketrampilan dan motivasi yang berbeda-beda dari rumah. Ketika guru memberikan suatu materi pelajaran dalam kelas, siswa dalam menerima pelajaran tersebut ada yang cepat dan ada yang lambat. Untuk mengatasi masalah perbedaan kecepatan siswa dalam menerima materi dalam kelas dapat digunakan model pembelajaran Leaning Cycle.

LC (Learning Cycle) ,yaitu suatu model pembelajaran yang berpusat pada pebelajar (student centered). LC (Learning Cycle) patut dikedepankan, karena sesuai dengan teori belajar Piaget (Renner et al, 1988), teori belajar yang berbasis konstruktivisme. Piaget menyatakan bahwa belajar merupakan pengembangan aspek kognitif yang meliputi: struktur, isi, dan fungsi. Struktur intelektual adalah organisasi-organisasi mental tingkat tinggi yang dimiliki individu untuk memecahkan masalah-masalah. Isi adalah perilaku khas individu dalam merespon masalah yang dihadapi. Sedangkan fungsi

merupakan proses perkembangan intelektual yang mencakup adaptasi dan organisasi (Arifin, 1995).

Ciri khas model pembelajaran LC(Learning Cycle) ini adalah setiap siswa secara individual belajar materi pembelajaran yang sudah dipersiapkan guru yang kemudian hasil belajar individual dibawa ke kelompok-kelompok untuk didiskusikan oleh anggota kelompok, dan semua anggota kelompok bertanggung jawab atas keseluruhan jawaban sebagai tanggung jawab bersama. Kelebihan model pembelajaran LC (Learning Cycle) meningkatkan motivasi belajar karena pebelajar dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran., dapat memberikan kondisi belajar yang menyenangkan, meningkatkan ketrampilan sosial dan aktivitas siswa, membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep-konsep fisika yang telah dipelajari melalui kegiatan atau belajar secara berkelompok, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa. Sehingga, Model pembelajaran LC (Learning Cycle) ini cocok diterapkan dalam pembelajaran fisika karena dapat mengatasi kesulitan belajar siswa secara individu untuk memahami konsep karena lebih banyak digunakan untuk pemecahan masalah.

L. METODE DEBAT AKTIF

Metode debat merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa. Materi ajar dipilih dan

disusun menjadi paket pro dan kontra. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari empat orang. Di dalam kelompoknya, siswa (dua orang mengambil posisi pro dan dua orang lainnya dalam posisi kontra) melakukan perdebatan tentang topik yang ditugaskan. Laporan masing-masing kelompok yang menyangkut kedua posisi pro dan kontra diberikan kepada guru.Selanjutnya guru dapat mengevaluasi setiap siswa tentang penguasaan materi yang meliputi kedua posisi tersebut dan mengevaluasi seberapa efektif siswa terlibat dalam prosedur debat.

Pada dasarnya, agar semua model berhasil seperti yang diharapkan pembelajaran kooperatif, setiap model harus melibatkan materi ajar yang memungkinkan siswa saling membantu dan mendukung ketika mereka belajar materi dan bekerja saling tergantung (interdependen) untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam usaha berkolaborasi harus dipandang penting dalam keberhasilan menyelesaikan tugas kelompok. Ketrampilan ini dapat diajarkan kepada siswa dan peran siswa dapat ditentukan untuk memfasilitasi proses kelompok. Peran tersebut mungkin bermacam-macam menurut tugas, misalnya, peran pencatat (*recorder*), pembuat kesimpulan (*summarizer*), pengatur materi (*material manager*), atau fasilitator dan peran guru bisa sebagai pemonitor proses belajar.

Langkah-langkah melaksanakan metode dabat aktif adalah sebagai berikut.

1) Siapkan sebuah pernyataan yang kontraversial
2) Guru menginformasikan masalah yang kontroversial yang akan dibahas, kemudian siswa mengembangkan sebuah pernyataan yang controversial yang berkaitan dengan materi pelajaran.
3) Membagi kelas ke dalam dua tim. Satu kelompok yang "pro" dan kelompok lain yang "kontra". setiap kelompok dibagi lagi menjadi 3-4 kelompok. Memilih salah satu anggota sebagai ketua/juru bicara
4) Memilih salah satu siswa sebagai moderator untuk memimpin debat
5) Mempersiapkan kursi untuk para juru bicara pada kelompok yang pro dan kontra. Siswa yang lain duduk di belakang juru bicara. Memulai debat dengan para juru bicara mempresentasikan pandangan mereka. Proses ini disebut argument pembuka.
6) Setelah mendengar argument pembuka, siswa menghentikan debat dan kembali ke kelompok masing-masing untuk mempersiapkan argument mengkounter/melawan argument pembuka dari kelompok lawan. Setiap kelompok memilih juru bicara yang baru (lain) untuk bergantian.
7) Melanjutkan kembali debat. Juru bicara yang saling berhadapan diminta untuk memberikan counter argument. Ketika debat berlansung,

peserta yang lain dapat memberikan catatan yang berisi usulan argumen atau bantahan untuk mendukung argument kelompoknya.

8) Meminta mereka untuk bersorak atau bertepuk tangan untuk masing-masing argumen dari para wakil kelompok.
9) Pada saat yang tepat, akhiri debat. Tidak perlu menentukan kelompok mana yang menang. Memastikan bahwa kelas terintegrasi/menyatu dengan meminta mereka duduk berdampingan dengan mereka yang berasal dari kelompok lawan mereka
10) Meminta kepada siswa untuk mengidentifikasi argumen yang paling baik menurut mereka
11) Menyampaikan point-point penting dari debat tersebut dan menghubungkan dengan materi pelajaran.

Kelebihan dan kelemahan metode debat aktif adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan

- Peserta didik menajadi lebih kritis
- Suasana kelas menjadi lebih bersemangat
- Peserta didik dapat mengungkapakan pendapatnya dalam forum
- Peserta didik mnjadi lebih besar hati, ketika pendapatnya tidak sesuai dengan peserta yang lain

2) Kelemahan
- Biasanya hanya siswa yang aktif saja yang berbicara
- Terkadang timbul perselisihan antar siswa setelah berdebat karena tidak terima pendapatnya disanggah
- Biasanya timbul rasa ingin saling menjatuhkan
- Memakan waktu yang cukup lama

M. METODE SUMBANG SARAN

Metode sumbang saran adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman dari semua peserta. Berbeda dengan diskusi, dimana gagasan dari seseorang ditanggapi (didukung, dilengkapi, dikurangi, atau tidak disepakati) oleh peserta lain, pada penggunaan metode curah pendapatorang lain tidak untuk ditanggapi.

N. METODE PAIR CHECKS

Pair check (pasangan mengecek) adalah model pembelajaran berkelompok atau berpasangan yang dipopulerkan oleh Spencer Kagen tahun 1993. Model ini menerapkan pembelajaran berkelompok yang menuntut kemandirian dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan. Model Pembelajaran siswa berpasangan, yaitu Pair Check. melatih rasa sosial siswa, kerja sama dan kemampuan memberi penilaian. Prinsip model pembelajaran Pair Cheks adalah sebagai berikut :

1) Siswa berkelompok berpasangan sebangku,
2) salah seorang menyajikan persoalan dan temannya mengerjakan,
3) pengecekan kebenaran jawaban,
4) bertukar peran
5) penyimpulan,
6) evaluasi
7) refleksi.

Langkah-langkah melaksanakan metode pembelajaran Pair Check adalah sebagai berikut.

1) Bekerja Berpasangan, Guru membentuk tim berpasangan berjumlah 2 (dua) siswa. Setiap

pasangan mengerjakan soal yang pas sebab semua itu akan membantu melatih siswa dalam menilai.

2) Pelatih Mengecek, Apabila patner benar pelatih memberi kupon.
3) Bertukar Peran, Seluruh patner bertukar peran dan mengulangi langkah 1 – 3.
4) Pasangan Mengecek, Seluruh pasangan tim kembali bersama dan membandingkan jawaban.
5) Penegasan Guru, Guru mengarahkan jawaban /ide sesuai konsep.

Kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran pair check adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan
    - Dipandu belajar melalui bantuan rekan
    - Menciptakan saling kerjasama di antara siswa
    - Meningkatkan pemahaman konsep dan / atau proses
    - Melatih berkomunikasi
2) Kelemahan
    - memerlukan banyak waktu
    - memerlukan pemahaman yang tinggi terhadap konsep untuk menjadi pelatih

O. METODE INSIDEN

Metode insiden yaitu bentuk metode pembelajaran yang menitikberatkan kepada aktivitas peserta didik untuk

dapat berfikir aktif dan dinamis dalam menghadapi permasalahan terhadap tugas yang diberikan pengajar Langkah-langkah metode pembelajaran Insiden:

1. Pengajar memberikan sebuah permasalahan, kejadian dan situasi tertentu untuk dipecahkan dan dikaji oleh peserta didik.
2. Pengajar meminta peserta didik untuk mengemukakan hasil kajian secara individual dan ditanggapi oleh peserta didik lain.
3. Pengajar meminta salah seorng peserta didik untuk menyimpulkan hasil diskusi tersebut.
4. Pengajar menyimpulkan hasil diskusi dan kemudian menutup pembelajaran.

P. METODE TIME TOKEN ARENDS

Model pembelajaran Time Token Arends merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran yang demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subyek. Mereka harus mengalami sebuah perubahan ke arah yang lebih positif. Dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari tidak paham menjadi paham, dan dari tidak tahu menjadi tahu. Di sepanjang proses belajar itu, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.

Model ini digunakan (Arends, 1998) untuk melatih dan mengembangkan ketrampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis.

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran Time Token Arends ini adalah sebagai berikut :

1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/ KD.
2) Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal.
3) Guru memberi tugas pada siswa.
4) Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa.
5) Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak berbicara.

6) Guru memberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan tiap siswa

Kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran Time Token Arends adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan
    - Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya.
    - Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali
    - Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran
    - Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara)
    - Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.
    - Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik
    - Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
    - Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.
    - Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.
2) Kelemahan
    - Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.

- Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.
- Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dan dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
- Siswa yang aktif tidak bisa mendominasi dalam kegiatan pembelajaran

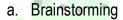
KESIMPULAN

SOAL

A. PILIHAN GANDA

1. Suatu teknik atau mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, disebut …
   a. Brainstorming
   b. Buzz Group
   c. Panel
   d. Seminar

2. Metode ini bertujuan untuk tukar menukar gagasan, pemikiran, informasi/pengalaman diantara peserta, sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran (gagasan, kesimpulan), disebut …
   a. Brainstorming
   b. Buzz Group
   c. Diskusi Umum
   d. Seminar

3. Cara pembahasannya suatu masalah yang pelaksanaannya warga belajar dibagi beberapa kelompok kecil guna memecahkan masalah secara bersama disebut …

a. Brainstorming
b. Buzz Group
c. Diskusi Umum
d. Seminar

4. Cara pembahasan suatu masalah melalui suatu kegiatan diskusi yang dilakukan oleh beberapa ahli dari berbagai keahlian dihadapi oleh warga belajar, disebut …
   a. Brainstorming
   b. Diskusi Umum
   c. Buzz Group
   d. Panel

5. Pengembangan dari metode panel. Metode Forum Panel sama dengan Metode Diskusi Panel, disebut metode …
   a. Forum Debat
   b. Seminar
   c. Simposium
   d. Panel

6. Suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh beberapa orang dalam suatu sidang yang berusaha membahas / mengupas masalah-masalah, disebut ...
   a. Forum Debat
   b. Seminar

c. Simposium
d. Panel

7. cara penyimpanan materi secara lisan dilakukan berupa kegiatan ceramah oleh beberapa orang nara sumber, disebut …
   a. Forum Debat
   b. Seminar
   c. Simposium
   d. Panel

8. suatu proses pembelajaran untuk memberdayakan peserta didik agar belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif, disebut ...
   a. Active Learning
   b. Seminar
   c. Simposium
   d. Panel

9. teknik menulis yang menerapkan pembelajaran dengan menunjuk tiap-tiap anggota kelompok untuk berpartisipasi secara bergiliran dalam kelompoknya dengan membentuk meja bundar atau duduk melingkar, disebut ...
   a. Square Table
   b. Triangle Table
   c. Side Table
   d. Round Table

10. STAD singkatan dari …
  a. *Student Team Achievement Divisions*
  b. *Student Team Achievement Department*
  c. *Student Teacher Achievement Divisions*
  d. *Student Teacher Achievement Department*

11. Metode pembelajaran yang berpusat pada pebelajar (student centered) adalah metode ...
  a. Pair Checks
  b. STAD
  c. Learning Cycle
  d. Time Token

12. Metode yang memberikan siswa kartu berbicara masing-masing selama 30 detik adalah metode …
  a. Pair Checks
  b. STAD
  c. Learning Cycle
  d. Time Token

B. BENAR SALAH

Beri tanda S jika Salah dan B jika benar.

No	Pernyataan	Ket.	
		B	S
1	Pada metode time token siswa tidak memiliki kesempatan untuk berbicara		
2	Metode insiden yaitu bentuk metode pembelajaran yang menitikberatkan kepada		

	aktivitas peserta didik untuk dapat berfikir aktif dan dinamis dalam menghadapi permasalahan terhadap tugas yang diberikan pengajar		
3	Metode Panel yaitu cara pembahasan suatu masalah melalui suatu kegiatan diskusi yang dilakukan oleh beberapa ahli dari berbagai keahlian dihadapi oleh warga belajar		
4	Slavin (2005:187) mengatakan bahwa pada dasarnya para siswa memasuki kelas tanpa pengetahuan		
5	*Student Team Achievement Divisions* (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling kompleks		
6	Pair check (pasangan mengecek) adalah model pembelajaran berkelompok atau berpasangan yang dipopulerkan oleh Spencer Kagen.		
7	Metode Buzz Group adalah tipe diskusi kelompok kecil		
8	Metode seminar adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh beberapa orang dalam suatu sidang yang berusaha membahas / mengupas masalah-masalah atau hal-hal tertentu dalam rangka mencari jalan memecahkannya atau mencari pedoman pelaksanaanya		
9	Metode Debat Aktif yaitu cara penyimpanan materi secara lisan dilakukan berupa kegiatan ceramah oleh beberapa orang nara sumber		

10	Pembelajaran kooperatif tipe round/rally table dilakukan dengan membentuk meja bundar atau duduk melingkar		

C. MENJODOHKAN

Jodohkan!

No	Pernyataan	Jawaban
1	suatu teknik atau mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab	Panel
2	cara pembahasan suatu masalah melalui suatu kegiatan diskusi yang dilakukan oleh beberapa ahli dari berbagai keahlian dihadapi oleh warga belajar.	Forum Debat
3	pengembangan dari metode panel	Brainstorming
4	suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh beberapa orang dalam suatu sidang yang berusaha membahas / mengupas masalah-masalah atau hal-hal tertentu dalam rangka mencari jalan memecahkannya atau mencari pedoman pelaksanaanya	Simposium
5	cara penyimpanan materi secara lisan dilakukan berupa kegiatan ceramah oleh beberapa orang nara sumber	Active Learning
6	proses pembelajaran untuk memberdayakan peserta didik agar	round/rally table

	belajar dengan menggunakan berbagai cara/strategi secara aktif	
7	Pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan membentuk meja bundar atau duduk melingkar	STAD
8	salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana	Seminar
9	Siswa mendapat kesempatan untuk berbicara masing-masing selama 30 detik	Insiden
10	bentuk metode pembelajaran yang menitikberatkan kepada aktivitas peserta didik untuk dapat berfikir aktif dan dinamis dalam menghadapi permasalahan terhadap tugas yang diberikan pengajar	Time Token

D. ESAI BERSTRUKTUR

1. Jelaskan pengertian dari metode-metode berikut.
   a. Brainstorming
   b. Buzz Group

2. Jelaskan kelebihan dari metode-metode berikut.
   a. Seminar
   b. Simposium
   c. Panel

3. Jelaskan kekurangan dari metode-metode berikut.
   a. Active Learning
   b. STAD

4. Jelaskan sintak-sintak dari metode-metode berikut.
   a. Pair Checks
   b. Insiden

5. Jelaskan ciri-ciri dari metode-metode berikut.
   a. Time Token
   b. Round Table

E. ESAI BEBAS

1. Jelaskan metode time token menurut pendapat Anda!
2. Apa yang dimaksud dengan Forum Debat?
3. Apa perbedaan dari Diskusi Umum dan Buzz Group?
4. Apa persamaan dari metode panel, symposium, dan seminar ?
5. Jelaskan tahapan-tahapan dari metode sumbang saran!

Selamat Mengerjakan

BAB VII
METODE PEMBELAJARAN BERDASARKAN PENUGASAN

A. METODE LATIHAN

Metode latihan keterampilan (*drill method*) adalah suatu metode mengajar dengan memberikan pelatihan keterampilan secara berulang kepada peserta didik, dan mengajaknya langsung ketempat latihan keterampilan untuk melihat proses tujuan, fungsi, kegunaan dan manfaat sesuatu (misal: membuat tas dari mute). Metode latihan keterampilan ini bertujuan membentuk kebiasaan atau pola yang otomatis pada peserta didik.

B. METODE PENUGASAN (RESITASI)

Metode Pembelajaran Resitasi adalah suatu metode pengajaran dengan mengharuskan siswa membuat resume dengan kalimat sendiri.

Kelebihan Metode Resitasi adalah :

a. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari hasil belajar sendiri akan dapat diingat lebih lama.
b. Peserta didik memiliki peluang untuk meningkatkan keberanian, inisiatif, bertanggung jawab dan mandiri.

Kelemahan Metode Resitasi adalah :

a. Kadang kala peserta didik melakukan penipuan yakni peserta didik hanya meniru hasil pekerjaan orang lain tanpa mau bersusah payah mengerjakan sendiri.

b. Kadang kala tugas dikerjakan oleh orang lain tanpa pengawasan.
c. Sukar memberikan tugas yang memenuhi perbedaan individual.

C. METODE PERMAINAN

Metode permainan adalah cara mengajar yang dilaksanakan dalam untuk permainan. Metode permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang terhadap materi pelajaran yang dibawakan.

D. METODE KELOMPOK KERJA (WORKSHOP)

Metode kelompok kerja adalah cara pembelajaran yang melibatkan peserta dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas.

E. METODE STUDI KASUS

Metode Studi Kasus yaitu cara penelaahan suatu kasus nyata dilapangan melalui kegiatan penelitian, yang diakhiri dengan kegiatan penyampaian laporan.

F. METODE KARYA WISATA (FIELD TRIP)

Metode karya wisata adalah suatu metode mengajar yang dirancang terlebih dahulu oleh pendidik dan diharapkan siswa membuat laporan dan didiskusikan bersama dengan peserta didik yang lain serta didampingi

oleh pendidik, yang kemudian dibukukan. Menurut Roestiyah (2001:85), karya wisata bukan sekedar rekreasi, tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat kenyataannya. Karena itu dikatakan teknik karya wisata, ialah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau obyek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu seperti meninjau pabrik sepatu, suatu bengkel mobil, toko serba ada, dan sebagainya. Metode *field trip* atau karya wisata menurut Mulyasa (2005:112) merupakan suatu perjalanan atau pesiar yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar, terutama pengalaman langsung dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah. Meskipun karya wisata memiliki banyak hal yang bersifat non akademis, tujuan umum pendidikan dapat segera dicapai, terutama berkaitan dengan pengembangan wawasan pengalaman tentang dunia luar.

Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pelaksanaan metode karyawisata adalah sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan atau Perencanaan, Sebelum karyawisata dilakukan, guru harus membuat persiapan atau perencanaan yang matang agar waktu yang dipakai selama karyawisata digunakan dengan sebaik-baiknya. Persiapan atau perencanaan itu meliputi faktor-faktor sebagai berikut.

   a. Menetapkan tujuan penggunaan metode ini;

b. Penentuan metode pembelajaran harus dipilih berdasarkan kebutuhan siswa ketika melakukan karyawisata.
c. Penentuan objek karyawisata.
d. Selain alasan-alasan yang telah dikemukakan di awal, perlu dipertimbangkan juga dengan kurikulum yang ada. Apabila, bahan pelajaran itu tidak tercantum dalam kurikulum dan guru berpendapat bahwa siswa harus mengetahui objek yang ada itu maka dapat digunakan pertimbangan dari segi didaktik, yaitu prinsip lingkungan. Misalnya, disaat siswa harus mengenal alam lingkungannya dengan sebaik-baiknya.
e. Dengan demikian, alasan pertimbangan dan penetapan objek yang dipilih guru berdasarkan berikut ini.
f. Kepentingan kurikulum/rencana pelajaran dalam setahun;
g. Kepentingan siswa didik untuk menambah pengalaman dan memperluas pengetahuan;
h. Kepentingan objeknya;
i. Kepentingan guru sendiri. Mungkin saja selama ini guru bersangkutan belum pernah melihat objek itu secara langsung dan dengan demikian untuk memperkaya pengetahuan dan pengalaman guru, alangkah baiknya jika pergi bersama siswa didik berkaryawisata;

j. Kepentingan didaktis yaitu kepentingan berdasarkan ilmu mengajar. Seperti kita ketahui, menurut prinsip-prinsip didaktik, mengajar harus memperhatikan prinsip peragaan dan lingkungan untuk menghindari timbulnya verbalisme (mengetahui kata tetapi tidak memahami isi pengertian kata tersebut). Untuk itu metode karya wisata merupakan metode yang tepat;

k. Penetapan waktu karyawisata; dan Untuk menetapkan berapa lama waktu yang akan digunakan dalam karyawisata, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan.
   - Banyak atau sedikitnya bahan yang harus diteliti pada objek yang akan dikunjungi;
   - Mudah atau sulitnya bahan yang harus diteliti pada objek tersebut; dan
   - Banyaknya waktu yang dapat diambil dari mata pelajaran lainnya tanpa menghambat kemajuan mata-mata pelajaran tersebut dalam keseluruhan rencana pelajaran.

l. Penetapan teknik-teknik untuk mempelajari objek.Sebelum karyawisata dilakukan, guru dengan siswa didik perlu menetapkan teknik-teknik yang umumnya dipergunakan adalah:
   - Observasi

- Wawancara
- Diskusi

2) Tahap Pelaksanaan, Tahap pelaksanaan ialah suatu tahapan yang disaat semua acara yang telah disiapkan dan diatur seperti yang sebelumnya dilaksanakan. Langkah-langkah yang dilakukan pada objek metode ini adalah:
   a. pertemuan dengan pimpinan atau kepala pengurus objek yang kita kunjungi;
   b. para siswa diatur untuk melakukan penelitiannya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh pimpinan objek tersebut;
   c. siswa berperan aktif selama peninjauan dan pengamatan objek kepada petugas untuk mendapatkan informasi melalui tanya jawab; dan
   d. akhirnya, setelah semua kegiatan selesai, tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada pimpinan objek tersebut.
3) Tahap Penyelesaian, Tahap penyeselesaian ini sering pula disebut tahap tindak lanjut, yaitu suatu tahap setelah siswa kembali ke sekolah. Di kelas kemudian diadakan lagi diskusi atau pertukaran data dan informasi untuk saling melengkapi. Setelah data dan informasi terkumpul dengan lengkap, maka disusunlah sebuah laporan.

Kelebihan dan kelemahan metode field-trip (karyawisata) adalah sebagai berikut.

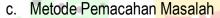
1) Kelebihan
   - Karyawisata menerapkan prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pengajaran.
   - Membuat bahan yang dipelajari di sekolah menjadi lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan yang ada di masyarakat.
   - Pengajaran dapat lebih merangsang kreativitas anak.
2) Kelemahan
   - Memerlukan persiapan yang melibatkan banyak pihak.
   - Memerlukan perencanaan dengan persiapan yang matang.

- Dalam karyawisata sering unsur rekreasi menjadi prioritas daripada tujuan utama, sedangkan unsur studinya terabaikan.
- Memerlukan pengawasan yang lebih ketat terhadap setiap gerak-gerik anak didik di lapangan.
- Biayanya cukup mahal.
- Memerlukan tanggung jawab guru dan sekolah atas kelancaran karyawisata dan keselamatan anak didik, terutama karyawisata jangka panjang dan jauh.

KESIMPULAN

SOAL

A. PILIHAN GANDA

1. Berikut ini adalah metode-metode berdasarkan penugasannya, kecuali ...
   a. Metode Latihan
   b. Metode Resitasi

c. Metode Pemacahan Masalah
d. Metode Kelompok Kerja

2. Nama lain dari metode latihan adalah …
   a. Drill Method
   b. Resitation Method
   c. Games Method
   d. Field Trip Method

3. Suatu metode mengajar dengan memberikan pelatihan keterampilan secara berulang kepada peserta didik, disebut …
   a. Drill Method
   b. Resitation Method
   c. Games Method
   d. Field Trip Method

4. Metode yang membentuk kebiasaan pada peserta didik adalah metode …
   a. Latihan
   b. Resitasi
   c. Karya wisata
   d. Permainan

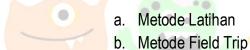
5. Metode yang mengharuskan siswa membuat resume adalah …
   a. Studi Kasus
   b. Workshop

c. Resitasi
d. Fieldtrip

6. cara mengajar yang dilaksanakan dalam untuk permainan, disebut …
   a. Metode Latihan
   b. Metode Permainan
   c. Metode Resitasi
   d. Metode Penugasan

7. cara pembelajaran yang melibatkan peserta dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas, disebut …
   a. Metode Latihan
   b. Metode Permainan
   c. Metode Resitasi
   d. Metode Kerja Kelompok

8. cara penelaahan suatu kasus nyata dilapangan melalui kegiatan penelitian, yang diakhiri dengan kegiatan penyampaian laporan, disebut …
   a. Metode Latihan
   b. Metode Permainan
   c. Metode Resitasi
   d. Metode Studi Kasus

9. Metode yang mengharuskan pihak yang terlibat mengeluarkan biaya yang cukup besar adalah …

a. Metode Latihan
b. Metode Field Trip
c. Metode Resitasi
d. Metode Studi Kasus

10. suatu metode mengajar yang dirancang terlebih dahulu oleh pendidik dan diharapkan siswa membuat laporan dan didiskusikan bersama dengan peserta didik yang lain serta didampingi oleh pendidik, yang kemudian dibukukan, disebut...
    a. Metode Latihan
    b. Metode Field Trip
    c. Metode Resitasi
    d. Metode Studi Kasus

11. Metode Field Trip memiliki …
    a. Satu Tahapan
    b. Dua Tahapan
    c. Tiga Tahapan
    d. Empat Tahapan

12. Observasi, wawancara, dan diskusi dilakukan saat menggunakan metode karya wisata, tepatnya pada tahapan …
    a. Persiapan
    b. Inti
    c. Pelaksanaan
    d. Penutupan

B. BENAR SALAH

Beri tanda S jika Salah dan B jika benar.

No	Pernyataan	Ket.	
		B	S
1	Metode latihan keterampilan (*drill method*) adalah suatu metode mengajar dengan memberikan pelatihan keterampilan secara berulang kepada peserta didik		
2	Metode resitasi membentuk kebiasaan pada peserta didik		
3	Metode Pembelajaran Resitasi adalah suatu metode pengajaran dengan mengharuskan siswa membuat resume dengan kalimat sendiri		
4	Metode karya wisata adalah cara mengajar yang dilaksanakan dalam untuk permainan		
5	Metode kelompok kerja adalah cara pembelajaran yang melibatkan peserta dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas		
6	Metode Studi Kasus yaitu cara penelaahan suatu kasus nyata dilapangan melalui kegiatan penelitian, yang diakhiri dengan kegiatan penyampaian laporan		
7	Observasi, wawancara, dan diskusi dilakukan saat menggunakan metode karya wisata, tepatnya pada tahapan penutup		
8	Metode Field Trip memiliki empat tahapan		
9	Metode karya wisata adalah suatu metode mengajar yang dirancang terlebih dahulu oleh pendidik dan diharapkan siswa		

	membuat laporan dan didiskusikan bersama dengan peserta didik yang lain serta didampingi oleh pendidik, yang kemudian dibukukan		
10	Kegiatan resume terdapat pada metode permainan		

C. MENJODOHKAN

Jodohkan!

No	Pernyataan	Jawaban
1	suatu metode pengajaran dengan mengharuskan siswa membuat resume dengan kalimat sendiri	Metode latihan keterampilan (*drill method*)
2	cara mengajar yang dilaksanakan dalam untuk permainan	Metode kelompok kerja
3	suatu metode mengajar yang dirancang terlebih dahulu oleh pendidik dan diharapkan siswa membuat laporan dan didiskusikan bersama dengan peserta didik yang lain serta didampingi oleh pendidik, yang kemudian dibukukan	Metode Pembelajaran Resitasi
4	suatu metode mengajar dengan memberikan pelatihan keterampilan secara berulang kepada peserta didik	Metode permainan
5	Metode yang bertujuan membuat siswa merasa senang dengan materi yang disampaikan dan mengajak siswa terlibat langsung	Games Method
6	Metode yang membentuk kebiasaan	Karya Wisata

7	cara pembelajaran yang melibatkan peserta dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas	Metode karya wisata
8	Metode yang mengaharuskan adanya observasi dan wawancara sebelum pelaksanaan	Metode Studi Kasus
9	Metode yang memrlukan biaya banyak	Drill Method
10	cara penelaahan suatu kasus nyata dilapangan melalui kegiatan penelitian, yang diakhiri dengan kegiatan penyampaian laporan	Field Trip

D. ESAI BERSTRUKTUR

1. Jelaskan pengertian dari metode-metode berikut.
   a. Games Method
   b. Drill Method

2. Jelaskan kelebihan dari metode-metode berikut.
   a. Latihan
   b. Resitasi

3. Jelaskan kekurangan dari metode-metode berikut.
   a. Kelompok Kerja
   b. Permainan

4. Jelaskan sintak-sintak dari metode-metode berikut.
   a. Karya Wisata
   b. Studi Kasus

5. Jelaskan ciri-ciri dari metode-metode berikut.
   a. Field Trip
   b. Workshop

E. ESAI BEBAS

1. Jelaskan metode resitasi menurut pendapat Anda!
2. Apa yang dimaksud dengan Field Trip?
3. Apa yang dimaksud dengan Drill Method?
4. Apa apa yang dimaksud dengan Games Method ?
5. Jelaskan tahapan-tahapan dari metode Karya Wisata!

Selamat Mengerjakan

BAB VIII
METODE PEMBELAJARAN "PERMAINAN"

A. METODE DIAD

Metode DIAD yaitu cara komunikasi diantara dua orang baik secara lisan maupun tertulis terutama menyangkut identitas dari masing–masing pribadi.

B. METODE KUBUS PECAH (BROKEN SQUARE)

Metode Broken Square yaitu cara penyusunan pecahan–pecahan Bujur sangkar yang dilakukan oleh empat atau lima kelompok menjadi bentuk bujur sangkar.

C. METODE ROLE PLAYING

Metode *Role Playing* atau Bermain Peran pada prinsipnya merupakan metode untuk 'menghadirkan' peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran' di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam 'pertunjukan', dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Langkah-langkah pelaksanaan metode *Role Playing*, menurut Shaftel dan Shaftel (E. Mulyasa, 2004:141) adalah sebagai berikut.

1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.

2) Memilih peran
3) Menyusun tahap-tahap peran
4) Menyiapkan pengamat
5) Pemeranan
6) Diskusi dan evaluasi
7) Pemeranan ulang
8) Diskusi dan evaluasi tahap dua
9) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Kelebihan dan Kelemahan metode Role Playing adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan

Kelebihan metode Role Playing melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

- Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

- Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan
- Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja

2) Kelemahan

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipca oleh manusia tidak ada yang sempurna,semua ilmu ada

kelebihan dan kekurangan.Jika kita melihat metode Role Playing dalam dalam cakupan cara dalam prooses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan. Kelemahan metode role palying antara lain:

- Metode bermain peranan memelrukan waktu yang relatif panjang/banyak
- Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya
- Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu
- Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
- Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

D. METODE SOSIODRAMA

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan

masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya (Depdiknas: 23).

Sociodrama is a learning method that creates deep understanding of the social systems that shape us individually and collectively (Brown, 2005) artinya Sosiodrama adalah metode belajar yang menciptakan pemahaman yang mendalam mengenai sistem sosial yang membentuk kita secara individu dan kolektif.

"sociodrama" is a dramatic enactment of real life situations or conflicts that often go unresolved. Sosiodrama adalah diberlakukannya dramatis situasi kehidupan nyata atau konflik yang belum terselesaikan.

Trefingger (dalam Waluyo: 2001) membatasi *sosiodrama a group problem solving enactment that focuses on a problems involving human relation* dalam sosiodrama ini masalah hubungan antar manusia merupakan yang ditonjolkan.

Berdasarkan beberapa defenisi tersebut dapat ditarik benang merah bahwa metode pembelajaran sosiodrama adalah model pembelajaran bermain peran dengan mendramatisasi kehidupan nyata atau konflik yang belum terselesaikan dan sistem sosial yang membentuk kita secara individu dan kolektif.

E. METODE SIMULASI

Metode simulasi adalah bentuk metode praktek yang sifatnya untuk mengembangkan ketermpilan peserta

belajar (keterampilan mental maupun fisik/teknis). Metode ini memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan untuk melakukan praktek di dalam situasi yang sesungguhnya. Misalnya: sebelum melakukan praktek penerbangan, seorang siswa sekolah penerbangan melakukan simulasi penerbangan terlebih dahulu (belum benar-benar terbang). Situasi yang dihadapi dalam simulasi ini harus dibuat seperti benar-benar merupakan keadaan yang sebenarnya (replikasi kenyataan). Contoh lainnya, dalam sebuah pelatihan fasilitasi, seorang peserta melakukan simulasi suatu metode belajar seakan-akan tengah melakukannya bersama kelompok dampingannya. Pendamping lainnya berperan sebagai kelompok dampingan yang benar-benar akan ditemui dalam keseharian peserta (ibu tani, bapak tani, pengurus kelompok, dsb.). Dalam contoh yang kedua, metode ini memang mirip dengan bermain peran. Tetapi dalam simulasi, peserta lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan suatu kegiatan/tugas yang benar-benar akan dilakukannya.

Prosedur metode simulasi yang harus ditempuh dalam pembalajaran adalah sebagai berikut:

- Menetapkan topik simulasi yang diarahkan oleg guru
- Menetapkan kelompok dan topik-topik yang akan dibahas

- Simulasi diawali dengan petunjuk dari guru tentang prosedur, teknik, dan peran yang dimainkan
- Prose pengamatan terhadap proses, peran, teknik, dan prosedur dapat dilakukan dengan diskusi.
- Kesimpulan dan saran dari kegiatan simulasi

Menurut Suwarna, M.Pd Langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam melaksanakan simulasi adalah:

- Menentukan topik serta tujuan yang ingin dicapai
- Memberikan gambaran tentang situasi yang akan disimulasikan
- Membentuk kelompok dan menentukan peran masing-masing
- Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi
- Melaksanakan simulasi
- Melakukan penilaian

Kelebihan dan kelemahan dari metode Simulasi adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan

- Siswa dapat melaksanakan interaksi sosial dan kominikasi dalam kelompoknya.
- Aktivitas siswa cukup tinggi dalam pembelajaran sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran.
- Dapat mebiasakan siswa untuk memahami permasalahan sosial , hal ini dapat dikatakan sebagai implementasi pembelajaran yang berbasis konstekstual
- Melalui kegiatan kelompok dalam simulasi dapat membina hubungan personal yang positif
- Dapat membangkitkan imajinasi
- Membina hubungan komunikatif dan kerjasama dalam kelomok

2) Kelemahan

- Relatif memerlukan waktu yang cukup banyak
- Sangat bergantung pada aktivitas siswa
- Cenderung memerlukan pemanfaatan sumber belajar.
- Banyak siswa yang kurang menyenangi simulasi sehingga simulasi tidak efektif.

F. METODE FLASH CARD

Ada beberapa cara untuk menggunakan flashcards untuk mengajar. Strategi mengajar flashcard ini, menggunakan teknik Constan Time Delay (CTD), banyak digunakan oleh guru pendidikan khusus dan reguler.

Bahan Flash Card adalah Kartu flash dengan pertanyaan, masalah, gambar, kuis, teka-teki atau kata-kata. Langkah-langkahnya adalah:

1. Duduklah dengan nyaman menghadapi anak Anda.
2. Susun kartu flash dalam urutan yang Anda inginkan.
3. Dari semua murid yang hadir, buatlah beberapa kelompok untuk mendiskusikan pertanyaan, gambar, atau kalimat dalam flash card tersebut.
4. Pilih dan bagikan flash card yang sudah tersedia sesuai dengan mata pelajarannya.
5. Anda bisa gunakan timer atau memilih siapa yang tercepat di antara kelompok yang bisa menjawab
6. Kelompok yang tidak bisa menjawab pertanyaan, masalah , gambar, kuis, teka-teki atau kata-kata harus terus berdiskusi sampai dapat
7. Teman-teman lain memberi dukungan semangat.
8. Jika waktu sudah habis tanpa kelompok tersebut bisa menjawab maka kelompok tersebut bisa mengambil tumpukan flash card yang lain.
9. Poin terbanyak diberikan pada kelompok yang selalu bisa menjawab dengan cepat.

G. METODE PICTURE AND PICTURE

Picture and Picture adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan / diurutkan menjadi urutan logis.

Langkah-langkah:

a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
b. Guru menyajikan materi sebagai pengantar.
c. Guru menunjukkan / memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.
d. Guru menunjuk / memanggil siswa secara bergantian memasang / mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
e. Guru menanyakan alasan / dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
f. Dari alasan / urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep / materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
g. Kesimpulan/rangkuman

H. METODE PUZZLE AMPLOP

Metode ini pengembangan dari beberapa model pembelajaran yang berisikan puzzle di dalam amplop dan pertanyaan atau gambar yang perlu didiskusikan dengan teman temannya sehingga menghasilkan suatu pemikiran yang sama setelah itu di persentasikan dari hasil pemikiran kelompok kelompok tersebut. Langkah Langkahnya adalah sebagai berikut.

1. Buatlah suatu pernyataan, study cases atau gambar untuk diajadikan bahan diskusi
2. Potong kertas tersebut menyerupai bentuk puzzle
3. Masukan puzzle tersebut ke dalam amplop

4. Buatlah beberapa kelompok dalam kelas
5. Kelompok tersebut memilih amplop yang telah disediakan
6. Kelompok menyusun puzzle terebut dengan benar
7. Kelompok mendiskusikan apa yang ada dalam puzzle tersebut
8. Kelompok mempresentasikan hasil diskusi dari kelompok tersebut

I. METODE SHARE YOUR INFORMATION

Share Your Information merupakan suatu metode pembelajaran yang bertujuan menyampaikan materi/informasi yang relevan dengan cara yang menyenangkan bagi peserta didik dan pengajar yang melibatkan semua orang di dalam proses pembelajaran.

Kelebihan

- Pembelajaran dilakukan dengan santai tapi tetap serius.
- Melibatkan semua peserta didik dan pengajar sehingga adanya interaksi sosial.
- Menumbuhkan kerjasama tim.
- Mengasah daya ingat.

Kekurangan

- Harus dilakukan oleh peserta didik dengan jumlah yang banyak.

- Jika peserta didik ada yang salah maka materi/informasi akan tidak sesuai dengan yang dimaksud.

Langkah-langkah

1. Pengajar mengumpulkan semua peserta didik, kemudian di bagi menjadi 4-5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 7-10 orang.
2. Pengajar memberikan aturan main atau pakem-pakem yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan oleh peserta didik.
3. Pengajar memberikan materi/informasi yang telah di siapkan di dalam amplop, kemudian di berikan kepada ketua setiap kelompok.
4. Berikan aba-aba sebelum ketua kelompok membuka amplop dan membaca serta menghafal materi/informasi yang ada di dalam amplop tersebut.
5. Berikan waktu 3-5 menit kepada masing-masing ketua untuk menghafal.
6. Setelah waktu habis, kemudian ketua kelompok membagi materi/informasi dengan membisiki secara verbal kepada (orang pertama) dalam kelompok, kemudian (orang pertama) membisiki materi/informasi kepada (orang kedua), dan terus hingga kepada orang terakhir di kelompok masing-masing.

7. Kemudian orang terakhir di tiap kelompok harus menuliskan informasi yang di dapat di selembar kertas.
8. Setelah itu ketua kelompok harus membagi materi/informasinya lagi kepada ketua kelompok lain, kemudian di informasikan lagi ke setiap anggota kelompoknya hingga semua materi/informasi telah terkumpul.
9. Terakhir evaluasi materi/informasi yang di dapatkan dan di tulis oleh masing-masing kelompok.

J. METODE TALKING STICK

Talking stick termasuk salah satu model pembelajaran. Model pembelajaran talking stick ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Model pembelajaran ini untuk melatih berbicara, menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif.

Langkah-langkah penerapannya dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan sebuah tongkat untuk media pembelajarannya.
2. Guru membentuk posisi lingkaran .
3. Guru menyiapkan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan teks atau materi untuk dipahami materi tersebut.

4. Setelah selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan untuk menutup isi bacaan.
5. Setelah membentuk lingkaran, siswa disuruh berhitung dan harus menghapal nomor yang didapat siswa tersebut.
6. Guru menyebutkan nomor bebas dan siswa harus maju ke depan untuk mengambil tongkat dan guru memberikan pertanyaan kepada siswa tersebut, lalu siswa tersebut harus menjawabnya.
7. Guru memberikan kesimpulan.
8. Guru melakukan evaluasi/penilaian, baik secara kelompok maupun individu.
9. Guru menutup pembelajaran.

Kelebihan:

1. Menguji kesiapan siswa.
2. Melatih membaca dan memahami dengan cepat.
3. Agar lebih giat belajar (belajar dahulu).

Kekurangan:

1. Membuat siswa gelisah, gundah gulana dan lain2 (becanda).

K. METODE GAME PESAWAT MASALAH

Games Pesawat Masalah merupakan cara pembelajaran kooperatif. Dimana dalam games ini dibentuk kelompok-kelompok siswa untuk memunculkan pertanyaan yang belum dimengerti dan belum di pahami.

Dengan membangun kerjasama, pertanyaan/masalah tersebut dapat dipecahkan. Langkah-langkahnya

1. Pembelajaran dengan permainan "Pesawat Masalah" ini dimulai dengan penjelasan guru mengenai aturan permainan
2. Guru memandu siswa membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang.
3. Guru membagikan kertas kepada siswa
4. Siswa menuliskan satu permasalahan yang telah mereka temukan dari berbagai sumber
5. Siswa selanjutnya melipat kertas masalah tersebut menjadi sebuah pesawat dengan mencantumkan Namanya di sayapnya.
6. Kemudian siswa berdiri membentuk lingkaran penuh dan menerbangkan pesawat secara bersamaan berdasarkan aba-aba guru.
7. Selanjutnya siswa langsung berlari untuk mendapatkan satu pesawat milik temannya.
8. Siswa kembali duduk, membuka pesawat dan mempelajari permasalahan yang sudah tertulis.
9. Bersama kelompok, masing-masing anggota menuliskan kalimat pemecahan masalah dengan singkat dan jelas. Kelompok yang sudah selesai maju membacakan permasalahan yang ada berikut kalimat pemecahannya yang telah mereka tuliskan.
10. Kelompok lain memberikan tanggapan.

11. Permainan diakhiri oleh guru dan siswa dengan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang baru saja dilakukan.
12. Guru memberikan rewardkepada siswa dan kelompok yang aktif memberikan tanggapan.

L. METODE WHOLE BRAIN TEACHING

Whole Brain Teaching adalah metode pembelajaran yang dikenalkan di Amerika utara sejak 1999. Konsep tersebut mengajarkan metode pembelajaran dengan cara mengenali prinsip belajar anak didik yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu Visual, Verbal, dan Body/Kinestetic. Strategi inti dari Whole Brain Teaching adalah bagaimana cara menarik perhatian audience dalam hal ini adalah anak didik sehingga mereka lebih terfokus pada materi yang diberikan guru. Harus ada interaksi, karena metode pembelajaran yang ada selama ini cenderung menimbulkan kebosanan pada murid.

Kegiatan interaktif yang mewarnai proses pembelajaran ini dikendalikan dengan perintah-perintah dan respon-respon sederhana dengan satu kata bahasa Inggris yang relatif sudah dikenal siswa, maka pembelajaran dengan metoda ini praktis bisa diterapkan untuk hampir semua mata pelajaran. Ungkapan yang harus diperkenalkan ke siswa dan digunakan dalam interaksi kelas adalah: (1) Class - Yes, (2) Micro-lecture, (3) Teach - Okay, (4) Scoreboard, (5) Hands and Eyes, (6) Comprehension Check.

1. Class – Yes, Untuk meminta perhatian atau menghentikan kegiatan siswa, guru berseru, "Claaaass!" dengan nada suara dan intonasi yang diubah dari waktu ke waktu. Semua siswa akan serempak merespon dengan, "Yeeeesss!" dengan nada dan intonasi meniru cara guru berucap. Kalau guru menggunakan suara robot, siswa pun merespon dengan suara robot. Suara anak kecil, respon juga suara anak kecil. Kalau "Yes" diembat-embat dengan 3 tekanan, siswa pun melakukan hal yang sama.
2. Micro-lecture, Guru hanya boleh menyampaikan konsep baru, penjelasan, langkah atau rumus tidak lebih dari 30 detik atau setengah menit. Kalau siswa harus bisa mengulang atau mengungkapkan kembali suatu rumus atau kalimat yang baru saja disampaikan guru, maka beberapa detik pun jadilah micro-lecture. Namanya juga "micro-", amat sangat kecil. Kenapa? Karena setiap informasi, penjelasan, konsep, rumus, dsb. yang disampaikan guru harus dapat diungkapkan kembali oleh siswa.
3. Teach – Okay, Setelah "mengajar" kurang dari atau selama 30 detik, guru meminta siswa mengungkapkan kembali pengetahuan yang baru saja diperoleh. Perintah ini disampaikan dengan berkata, "Teach!" dengan nada tinggi menghentak diikuti gerakan menarik seperti, tepuk tangan 2-2

diteruskan dengan menjulurkan lengan kanan dijulurkan menghentak menyerong kanan ke atas, sementara yang kiri ditarik ke bawah, misalnya. Pada kesempatan lain, sebagai variasi, ucapan "Teach" disuarakan lembut disusul dengan tepuk tangan 2-2 dilanjutkan dengan juluran lengan perlahan ke depan. Siswa lalu merespon dengan berkata, "Okay!" dengan nada suara yang sama, disertai gerakan sama seperti yang dilakukan guru. Setelah itu, anak sebangku berpaling untuk saling berhadapan dan mengutarakan kembali apa saja yang disampaikan guru. Saat menuturkan kembali apa yang dipelajari dari guru, siswa harus menggunakan 'gesture' dan bersemangat dan memastikan bahwa suaranya dapat didengar oleh telinganya sendiri.

4. Scoreboard, Scoreboard atau "papan nilai" dimaksudkan untuk memberitahu siswa apakah respon siswa memuaskan guru, karena dilakukan serempak dan bersemangat atau sebaliknya. Yang perlu kita lakukan adalah menggambar 2 wajah berbentuk lingkaran, yang satu, "Smiley," menampilkan senyuman, satunya lagi, "Frowny," tampak cemberut. Dua gambar wajah itu dipisahkan oleh garis lurus ke bawah. Apabila respons siswa bagus, guru menuliskan skor satu di bawah "Smiley" kemudian guru mengibaskan tangan ke kelas yang disambut anak dengan

ungkapan kegemberian dengan berseru "O yaaaa!" dan sekali tepuk tangan. Jika respon siswa tidak bagus, guru memberi skor satu di bawah "Frowny" dan setelah tangan guru dikibaskan ke arah kelas, siswa meresponnya sedih dengan bertutur, "Ooh," sambil menghapus matanya yang seolah menangis karena kecewa.

5. Hands and eyes, Perintah bermakna "tangan dan mata" ini ketika diucapkan guru akan direspon siswa dengan ucapan yang sama, "Hands and eyes!" dilanjutkan dengan menyatukan jari-jari kedua tangan lalu meletakkannya di atas daun bangku dengan mata lurus tertuju pada guru. Aba-aba ini dimaksudkan untuk meminta perhatian berkualitas tinggi karena bahan yang akan disampaikan cukup sulit sehingga memerlukan perhatian ekstra. 'Hands and eyes' hanya digunakan ketika guru benar-benar menginginkan 'quality attention'. Jadi, tidak selalu menjadi bagian dari proses pembelajaran dahsyat ini. Di tahap awal perkenalan power teaching, "Hands and eyes" sebaiknya dilewatkan saja.
6. Comprehension Check -- Cek Pemahaman, Saat siswa mengungkapkan kembali bahan ajar yang baru saja dipelajari, guru perlu mengecek pemahaman siswa dengan cara berjalan keliling kelas mendengarkan apa yang diungkapkan siswa. Ini penting, selain untuk mengetahui seberapa

efektif siswa belajar, tapi juga untuk memastikan bahwa siswa tidak sekedar tampak seolah mengungkapkan pemahamannya seperti yang seharusnya, padahal senyatanya sekedar tampak buka mulut untuk mengelabuhi guru.

M. METODE SCRAMBLE

Model Pembelajaran Scramble tampak seperti model pembelajaran word square, bedanya jawaban soal tidak dituliskan di dalam kotak-kotak jawaban, tetapi jawaban sudah dituliskan, namun dengan susunan yang acak, jadi siswa bertugas mengoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat / benar. Scramblemerupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

Menurut Suyatno (2009), Scramble merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. tahapannya adalah sebagai berikut.

1. Membuat kartu soal sesuai materi ajar. Guru membuat soal sesuai dengan materi yang akan disajikan kepada siswa.
2. Membuat kartu jawaban dengan diacak. Guru membuat pilihan jawaban yang susunannya diacak sesuai jawaban soal-soal pada kartu soal.

3. Sajikan materi. Guru menyajikan materi ajar kepada siswa.
4. Bagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok. Guru membagikan kartu soal dan membagikan kartu jawaban sebagai pilihan jawaban soal-soal pada kartu soal.
5. Siswa berkelompok mengerjakan kartu soal. Siswa berkelompok dan saling membantu mengerjakan soal-soal yang ada pada kartu soal.
6. Siswa mencari jawaban untuk setiap soal-soal dalam kartu soal. Siswa mencari jawaban yang cocok untuk setiap soal yang mereka kerjakan dan memasangkannya pada kartu soal.

Model pembelajaran kooperatif tipe scramble mempunyai kelebihan. Kelebihannya tipe ini antara lain: (a) memudahkan siswa untuk menemukan jawaban; (b) mendorong siswa untuk mengerjakan soal tersebut karena jawaban sudah tersedia; (c) semua siswa terlibat; (d) kegiatan tersebut dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

N. METODE COMPLETE SENTENCE

Model Pembelajaran Complete Sentence merupakan rangkaian proses pembelajarann yang diawali dengan menyampaikan materi ajar oleh guru, atau dengan penganalisaan terhadap modul yang telah dipersiapkan, pembagian kelompok yang tidak boleh lebih dari tiga orang dengan kemampuan yang heterogen, pemberian

lembar kerja yang berisi paragraf yang belum lengkap, lalu diberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan diakhiri dengan pengambilan kesimpulan.

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru Menyampaikan materi secukupnya atau siswa disuruh membacakan buku atau modul dengan waktu secukupnya.
3. Guru membentuk kelompok 2 atau 3 orang secara heterogen.
4. Guru membagikan lembar kerja berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap.
5. Siswa berdiskusi untuk melengkapi kalimat yang belum lengkap
6. Siswa berdiskusi secara berkelompok.
7. Presentasi.
8. Jawaban yang salah diperbaiki.
9. Kesimpulan

Metode complete sentence akan memberi manfaat dalam pengembangan kemampuan aspek kebahasaan murid khususnya dalam hal komunikasi tertulis adalah kegiatan komunikasi yang menggunakan sarana tulisan yang dapat menggambarkan atau mewakili komunikasi lisan termasuk ke dalamnya adalah menulis dan membaca (Anonim, 2009).

Kelebihan Metode Pembelajaran Complete Sentence:

1. Materi akan terarah dan tersaji secara benar, sebab guru terlebih dahulu menjabarkan uraian materi sebelum pembagian kelompok.
2. Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai orang lain dalam berdiskusi.
3. Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelasnya.
4. Akan dapat memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui lembar kerja yang dibagikan kepadanya, sebab mau tidak mau dia harus menghafal atau paling tidak membaca materi yang diberikan kepadanya.
5. Dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa, sebab masing-smasing siswa dimintai tanggung jawabnya atas hasil diskusi.

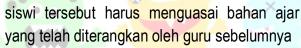
Kelemahan Metode Pembelajaran Complete Sentence:

1. Dalam kegiatan diskusi sering hanya beberapa orang saja yang aktif.
2. Pembicaraan dalam diskusi sering melenceng dari materi pembelajaran yang dilakukan.
3. Adanya siswa kurang memiliki bahan dalam melaksanakan diskusi atau tidak mampu untuk menyampaikan pendapatnya dalam diskusi.

O. METODE LUCKY DAY! IF YOU LUCKY!

Dalam metode ini terdapat suatu unsur mendidik selain itu juga metode dengan media berupa games 'Hari keberuntungan, Jika anda beruntung!" ini selain memberikan ilmu juga dapat membuat hati senang karena selain belajar dalam media ini memberikan suguhan berupa permainan kepada peserta didik. Memberikan rasa *have fun* di setiap permainannya, karena di dalam media ini terdapat berupa hadiah bagi mereka bisa menjawab dengan benar, dan bagi mereka yang salah dalam menjawab pertanyaan maka mendapatkan hukuman.

1. Alat Yang Digunakan
   - Kertas karton , Origamie warna, Stereofom
   - Gunting/Silet, Penggaris, Spidol
2. Langkah Pembuatan :
   - Untuk jawaban : Ambil kertas karton, gunting atau silet di bagian tepi nya kemudian di dagian dalamnya tulis dengan spidol untuk jawaban tapi sebelumnya buat kotak untuk di setiap huruf, lalu hiasi dengan warna agar telihat menarik.
   - Untuk soal : Ambil kertas oriegami kemudian bentuk sesuai keinginan, tulis isi soal di bagian yang putih.
3. Langkah-langkah :
   - Metode media pembelajaran "Lucky Day ! If You Lucky!" dalam penerapan di kelas siswa-

siswi tersebut harus menguasai bahan ajar yang telah diterangkan oleh guru sebelumnya

- Siswa-siswi di bagi menjadi beberapa kelompok, Buat kelompok terdiri dari 4 orang/menyesuaikan, kelompok A,B,C,D, dst...
- Setelah itu setiap kelompok mendapatkan giliran dalam menjawab semua pertanyan yang telah di siapkan.
- Menggunakan gambar atau kata-kata sebagai salah satu pertanyaan, tempel gambar atau tulis dibagian kertas putih origami, buat dalam berbagai bentuk (lebih menarik lipat dan gulung dalam sedotan)
- Tempel sedotan tersebut dalam apel/jeruk dilumuri bedak tabur
- Setiap perwakilan kelompok menggigit pertanyaan tersebut dan mendiskusikan dengan kelompok untuk hasil jawabannya (hal ini diwaktu dalam waktu 5 menit)
- Dalam waktu 5 menit selesai menjawab, perwakilan tiap kelompok (bukan siswa yang berbeda yg menggigit tadi) meletakkan jawaban hasil diskusi di kelompok lainnya misal kelompok A mendapat pertanyaan No.1, maka akan meletakkan jawaban dari pertanyaan No.1 itu di kelompok B, begitu pula kelompok A tersebut akan menerima jawaban dari kelempok sebelahnya

- Maka setiap kelompok akan memiliki jawaban yang berbeda dari pertanyaannya yg tadi diambil
- Dilain sisi, jawaban sebenarnya atas pertanyaan tadi telah disiapkan dalam sebuah styrofoam yg diselipkan
- Tugas dari kelompok A adalah membuka hasil jawaban yang sebenarnya atas pertanyaan No.1 untuk disesuaikan dengan hasil jawaban kelompoknya tadi,
- Jika jawaban benar dan sesuai, maka kelompok B (yang memegang jawabnnya kelompok A) beruntung mendapat point, jika kelompok jawaban salah maka kelompok B (belum beruntung dan mendapat hukuman) sedangkan kelompok A yang menjawab salah mendapat hukuman dari kelompok B yang menjadi korban/tumbal

4. Kelebihan

Media "Lucky Day ! If You Lucky!" ini memberikan rasa kebersamaan di setiap permainan nya, rasa have fun dalam menjawab pertanyaan atau mendapat hukuman-hukuman. Karena di dalam metode ini tidak terlau di tuntut untuk belajar yang monoton seperti biasanya. Siswa mampu mengingat kembali atas materi pembelajaran sebelumnya, berani mengambil resiko meskipun tidak beruntung.

5. Kekurangan

Media “Lucky Day ! If You Lucky!” memiliki berupa kekurangan yaitu kelas nantinya akan menjadi ribut yang akan mengakibatkan kelas lain akan terganggu. Susana di dalam kelas akan menjadi gaduh dan kurang kondusif.

P. METODE MODELLING THE WAY

Metode Modeling The Way merupakan salah satu metode mengajar yang dikembangkan oleh Mel Silbermam, seorang yang memang berkompeten dibidang psikologi pendidikan. Metode ini merupakan sekumpulan dari 101 strategi pengajaran. Sebuah metode yang menitik beratkan pada kemampuan seorang siswa untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Karena siswa dituntut untuk bermain peran sesuai dengan materi yang diajarkan.

Hisyam Zaini dkk, dalam bukunya Strategi Pembelajaran Aktif mengungkapkan bahwa metode Modeling The Way memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan keterampilan spesifiknya di depan kelas melalui demonstrasi. Siswa diberi waktu untuk menciptakan skenario sendiri dan menentukan bagaimana mereka mengilustrasikan keterampilan dan teknik yang baru saja dijelaskan. Strategi ini akan sangat baik jika digunakan untuk mengajarkan pelajaran yang menuntut keterampilan tertentu.

Selanjutnya langkah-langkah yang dipakai adalah sebagai berikut:

1. Pertama, setelah pembelajaran suatu topik tertentu, identifikasi berupa situasi umum dimana siswa dituntut untuk menggunakan keterampilan yang baru dibahas.
2. Kedua, bagi kelas kedalam beberapa kelompok menurut jumlah siswa yang diperlukan untuk mendemostrasikan skenario.
3. Ketiga, beri waktu 10-15 menit untuk menciptakan skenario.
4. Keempat, beri waktu 5-10 menit untuk berlatih.
5. Kelima, secara bergiliran tiap kelompok mendemonstrasikan skenario masing-masing. Beri kesempatan untuk memberikan feed back pada setiap demonstrasi yang dilakukan.

Metode Modeling The Way mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1. Mendidik siswa mampu menyelesaikan sendiri problema sosial yang ia jumpai.
2. Memperkaya pengetahuan dan pengalaman siswa.
3. Mendidik siswa berbahasa yang baik dan dapat menyalurkan pikiran serta perasaannya dengan jelas dan tepat.
4. Mau menerima dan menghargai pendapat oranglain.
5. Memupuk perkembangan kreativitas anak.

Sedangkan kelemahannya adalah sebagai berikut:

1. Pemecahan problem yang disampaikan oleh siswa belum tentu cocok dengan keadaan yang ada di masyarakat.
2. Karena waktu yang terbatas, maka kesempatan berperan secara wajar kurang terpenuhi.
3. Rasa malu dan tekut akan mengakibatkan ketidak wajaran dalam memainkan peran, sehingga hasilnyapun kurang memenuhi harapan (Sriyono dkk, 1992: 118).

Q. METODE TWO STAY TWO STRAY

Memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya. Adapun langkah-langkahnya, yaitu:

a. Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa
b. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing bertamu kedua kelompok yang lain
c. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka
d. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain
e. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka

R. METODE TEKA TEKI SILANG

Pengertian TTS adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan.

Langkah - langkah pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran teka-teki silang antara lain:

1. Langkah pertama adalah mencurahkan gagasan (brainstorming) beberapa istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran studi yang telah anda selesaikan.
2. Susunlah teka-teki silang sederhana, yang mencakup item-item sebanyak yang anda dapat.
3. Bagikan teka-teki kepada peserta didik dengan berkelompok atau individu.
4. Masukan kata yang beresuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh.
1. 5. Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah karakter pada pengisian kata-kata kedalam kotak teka-teki.
5. Isilah teka-teki tersebut secara mendatar ataupun menurun.
6. Tentukan batasan waktu.
7. Beri hadiah kepada individu atau kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

Keunggulan Teka – Teki Silang

Keunggulan dari metode teka-teki silang ini yaitu lebih simpel untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian atau kejelian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengasah otak.

Kelemahan Teka – Teki Silang

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangan atau kelemahan dari metode pembelajaran teka-teki silang adalah setiap jawaban teka-teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan. Jadi siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa menjawab. Selain itu metode ini hanya bisa diberikan pada akhir pembelajaran untuk dijadikan evaluasi oleh guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran.

S. METODE INSIDE OUTSIDE CIRCLE (IOC)

Model Pembelajaran IOC (Inside Outside Circle) adalah model pembelajaran dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar (Spencer Kagan, 1993) di mana siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Tujuannya adalah melatih siswa belajar mandiri dan belajar berbicara menyampaikan informasi kepada orang lain. Selain itu juga melatih kedisiplinan dan ketertiban. Sintak-sintaknya:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran/KD.

2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok beranggotakan 3-4 orang.
3. Tiap-tiap kelompok mendapat tugas mencari informasi berdasarkan pembagian tugas dari guru (misal : latar cerita, tokoh cerita, watak tokoh, pesan/amanat, dsb).
4. Setiap kelompok belajar mandiri, mencari informasi berdasarkan tugas yang diberikan.
5. Setelah selesai, maka seluruh siswa berkumpul saling membaur (tidak berdasarkan kelompok).
6. Separuh kelas lalu berdiri membentuk lingkaran kecil dan menghadap keluar.
7. Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran pertama, menghadap ke dalam.
8. Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan besar berbagi informasi. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan.
9. Kemudian siswa berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam.
10. Sekarang giliran siswa berada di lingkaran besar yang membagi informasi. Demikian seterusnya, sampai seluruh siswa selesai berbagi informasi.

Kelebihan model pembelajaran inside outside circle:

1. Tidak ada bahan spesifikasi yang dibutuhkan untuk strategi . sehingga dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam pelajaran
2. Kegiatan ini dapat membangun sifat kerjasama antar siswa
3. Siswa mendapatkan informasi yang berbeda pada saat bersamaan.

Kekurangan model pembelajaran inside outside circle:

1. Membutuhkan ruang kelas yang besar.
2. Terlalu lama sehingga tidak konsentrasi dan disalahgunakan untuk bergurau.

T. METODE TALAM KERJA

Suatu tempat kegiatan administrasi tata usaha dengan sejumlah kecil tenaga staf (personil) yang dibebani tugas yang cukup banyak. Metode taalam kerja adalah metode yang menggunakan talam kerja seperti tersebut diatas untuk melatih peserta bekerja dengan cepat dan tepat. Cara pelaksanaan:

a. Peserta dibagi dalam kelompok dan masing-masing diamati oleh sedikitnya seorang pelatih
b. Dalam tiap ruangan terdapat satu kelompok peserta yang dianggap tenaga staf suatu kantor
c. Kepada setiap kelompok diberikan lembar penugasan yang isinya memberitahukan bahwa kelompok tersebut dianggap tenaga staf suatu kantor, dan mereka harus membagi tugas diantara anggota kelompok

d. Kepada setiap kelompok diberikan berbagai macam bentuk surat yang disampaikan secara bertubi-tubi
e. Surat tersebut disampaikan oleh pengantar surat dari kantor pusat, dan petugas meminta jawaban tertulis dari kelompoknya
f. Pelatih yang mengamati kelompok berkewajiban mencatat suasana kerja dikelompok tersebut
g. Apabila dianggap waktu sudah cukup, kegiatan dihentikan. Kemudian diadakan pembahasan dari hasil kegiatan tersebut.

Kelebihan metode ini :

a. Melatih bekerja secara cepat dan tepat
b. Melatih kecepatan menentukan skala prioritas dan membagi tugas
c. Dapat melihat jiwa kepemimpinan peserta
d. Dapat mengetahui kecepatan penentuan skala prioritas dan pembagian kerja

Kelemahan metode ini adalah siswa tidak dapat mengoptimalkan jika diluar kelompok

U. METODE SNOWBALL THROWING

Menurut Suprijono (Hizbullah,2011: 8), Snowball Throwing adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana murid dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen kemudian masing-masing kelompok dipilih ketua kelompoknya untuk mendapat tugas dari guru lalu masing-masing murid membuat pertanyaan yang dibentuk

seperti bola (kertas pertanyaan) kemudian dilempar ke murid lain yang masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.

Menurut Kisworo (Hardiyanti: 2012) Metode pembelajaran Snowball Throwing adalah suatu metode pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing murid membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke murid lain yang masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.

Sedangkan menurut Devi (2011) Metode pembelajaran Snowball Throwing melatih murid untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Lemparan pertanyaan tidak menggunakan tongkat seperti Metode pembelajaran Talking Stik akan tetapi menggunakan kertas berisi pertanyaan yang diremas menjadi sebuah bola kertas lalu dilempar-lemparkan kepada murid lain. Murid yang mendapat bola kertas lalu membuka dan menjawab pertanyaannya.

V. METODE LA'BUL QIRTOS

La'bul Qirtos yaitu metode dengan menggunakan kertas dan untuk mengukur ketangkasan dan ketelitian siswa dalam mencari kota dan negara dalam peta. Siswa dituntut untuk mencari kota/negara tersebut dan setelah itu menjelaskan perihal kota/negara tersebut secara

mendetail, khususnya dalam bidang pendidikan, ekonomi dan bisnis. Langkah-langkah pelaksanaan metode La'bul Qirtos adalah sebagai berikut.

1. Guru menulis negara/kota didunia di kertas lipat bagian warna putihnya
2. Guru mempraktekkan kepada siswa untuk membuat bentuk dalam kertas lipat dan siswa mengikuti langkah-langkah pembuatan.
3. Setelah selesai dibuat sesuai dengan jumlah siswa yang ada, kertas tersebut dikumpulkan di meja guru
4. Setelah itu siswa satu persatu mengambil kertas yang sudah terbentuk sesuai dengan warna kesukaan siswa dan membukanya
5. Guru sudah memasang peta dunia di dinding
6. Siswa membuka kertas tersebut lalu didalamnya sudah ada nama negara/kota dan siswa harus peka mencari letak negara/kota tersebut di peta dunia yang sudah dipasang didinding tersebut
7. Siswa harus menjelaskan perihal kota/negara tersebut secara mendetail, khususnya dalam bidang pendidikan, ekonomi dan bisnis.
8. Guru memberikan waktu kepada setiap siswa untuk menjelaskan selama maksimal 5 menit

W. METODE NUMBERED HEAD TOGETHER

Numbered Heads Together adalah suatu metode belajar dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat

suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa.

Langkah-langkah:

1. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
2. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya.
4. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka.
5. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.
6. Kesimpulan.

Kelebihan:

1. Setiap siswa menjadi siap semua.
2. Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
3. Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai.

Kelemahan:

1. Kemungkinan nomor yang dipanggil, dipanggil lagi oleh guru.
2. Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru

X. METODE PASANGAN BERMAKNA

Pasangan bermakna = Setiap peserta didik harus mencari pasangan untuk menemukan suatu istilah dalam setiap mata pelajaran yang di ajarkan dan memahaminya. Langkah-langkah :

- Peserta didik berjumlah genap
- Sebelumnya sediakan kertas karton ukuran 20x15 cm yang berisikan pasangan kata yang berhubungan dengan mata pelajaran
- Pemandu memulai permainan dengan cara mempersilakan semua peserta untuk mengambil masing-masing sebuah kertas karton, lalu kembali ketempat semula
- Setelah peserta mendapatkan sebuah kata, mereka dipersilakan mencari pasangan kata miliknya sehingga menjadi suatu makna yang bermakna
- Lalu setelah mendapatkan pasangannya, mereka diminta mencari makna kata-kata tersebut.

Y. METODE BERTUKAR PASANGAN

Suatu metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan membagi siswa menjadi berpasangan untuk mengerjakan suatu tugas dari guru kemudian salah satu pasangan dari kelompok tersebut bergabung dengan pasangan lain untuk saling menanyakan dan

mengukuhkan jawaban masing-masing. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

1. Setiap siswa mendapat satu pasangan (guru bisa menunjuk pasangannya atau siswa yang memilih sendiri pasangannya).
2. Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas tersebut dengan pasangannya.
3. Setelah selesai setiap siswa yang berpasangan bergabung dengan satu pasangan lain.
4. Kedua pasangan tersebut bertukar pasangan, masing-masing pasangan yang baru ini saling menanyakan dan mengukuhkan jawaban mereka.
5. Temuan baru yang didapat dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula.

Z. METODE DESIGN THINKING

Desain berpikir adalah filsafat, pola pikir, dan metodologi. suatu cara berpikir yang praktis dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah atau pekerjaan. Esensi dari desain thinking ini adalah menggabungkan empati, kreativitas, dan pikiran rasional dalam pemecahan masalah. Kata kunci untuk berpikir desain adalah empati, kreativitas dan rasionalitas. Ini adalah keseimbangan dari ketiga aspek yang membantu memecahkan masalah.

KESIMPULAN

METODE PEMBELAJARAN¶
"PERMAINAN"¶
DIAD
BROKEN SQUARE
ROLE PLAYING
SOSIODRAMA
SIMULASI
FLASH CARD
PICTURE AND PICTURE
PUZZLE AMPLOP
SHARE YOUR INFORMATION
TALKING STICK
GAME PESAWAT MASALAH
WHOLE BRAIN TEACHING
SCRAMBLE
COMPLETE SENTENCE
LUCKY DAY! IF YOU LUCKY!
MODELLING THE WAY
TWO STAY TWO STRAY
TTS
IOC
TALAM KERJA
SNOWBALL THROWING
LA'BUL QIRTOS
NHT
PASANGAN BERMAKNA
BERTUKAR PASANGAN
DESIGN THINKING

SOAL

A. PILIHAN GANDA

1. cara komunikasi diantara dua orang baik secara lisan maupun tertulis terutama menyangkut identitas dari masing–masing pribadi, disebut …
   a. DIAD
   b. Broken Square
   c. Role Playing
   d. Flash Card

2. cara penyusunan pecahan–pecahan Bujur sangkar yang dilakukan oleh empat atau lima kelompok menjadi bentuk bujur sangkar, disebut …
   a. DIAD
   b. Broken Square
   c. Role Playing
   d. Flash Card

3. metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap, disebut …
   a. DIAD
   b. Broken Square
   c. Role Playing

d. Flash Card

4. metode praktek yang sifatnya untuk mengembangkan ketermpilan peserta belajar (keterampilan mental maupun fisik/teknis), disebut...
   a. DIAD
   b. Broken Square
   c. Role Playing
   d. Simulasi

5. Metode yang menggunakan kartu flash sebagai media adalah …
   a. DIAD
   b. Broken Square
   c. Role Playing
   d. Flash Card

6. metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan / diurutkan menjadi urutan logis, disebut ...
   a. Scramble
   b. Flash Card
   c. Modelling The Way
   d. Picture and Picture

7. Metode yang menggunakan amplop sebagai media adalah …

a. Flash Card
b. Picture and Picture
c. Puzzle Amplop
d. Broken Square

8. Metode yang menggunakan tongkat sebagai media adalah …
   a. Talking Stick
   b. Picture and Picture
   c. Puzzle Amplop
   d. Broken Square

9. Metode yang menggunakan pesawat kertas sebagai media adalah …
   a. Talking Stick
   b. Game Pesawat Masalah
   c. Puzzle Amplop
   d. Broken Square

10. Metode yang mirip dengan word square adalah …
   a. Talking Stick
   b. Scramble
   c. Puzzle Amplop
   d. Broken Square

11. Metode yang menggunakan gulungan kertas sebagai media adalah …
   a. Talking Stick

b. Game Pesawat Masalah
c. Puzzle Amplop
d. Snowball Throwing

12. Metode yang melakukan penomoran pada siswa untuk mempermudah dalam pembagian kelompok adalah …
   a. Two Stay Two Stray
   b. La'bul Qirtos
   c. Numbered Head Together
   d. Design Thinking

B. BENAR SALAH

Beri tanda S jika Salah dan B jika benar.

No	Pernyataan	Ket.	
		B	S
1	Metode DIAD yaitu cara komunikasi diantara dua orang baik secara lisan maupun tertulis terutama menyangkut identitas dari masing–masing pribadi.		
2	Metode Broken Square yaitu cara penyusunan pecahan–pecahan Bujur sangkar yang dilakukan oleh empat atau lima kelompok menjadi bentuk bujur sangkar		
3	Metode Sosiodrama pada prinsipnya merupakan metode untuk 'menghadirkan' peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran' di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap		

4	Role Playing adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia		
5	Metode simulasi adalah bentuk metode praktek yang sifatnya untuk mengembangkan ketermpilan peserta belajar (keterampilan mental maupun fisik/teknis).		
6	Picture and Picture adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan / diurutkan menjadi urutan logis		
7	Share Your Information merupakan suatu metode pembelajaran yang bertujuan menyampaikan materi/informasi yang relevan dengan cara yang menyenangkan bagi peserta didik dan pengajar yang melibatkan semua orang di dalam proses pembelajaran		
8	Model pembelajaran complete sentence ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya		
9	Talking stick metode pembelajaran dengan cara mengenali prinsip belajar anak didik yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu Visual, Verbal, dan Body/Kinestetic		
10	Model Pembelajaran Whole Brain Teaching merupakan rangkaian proses pembelajarann yang diawali dengan menyampaikan materi ajar oleh guru		

C. MENJODOHKAN

Jodohkan!

No	Pernyataan	Jawaban
1	Metode berbahan kartu flash	Picture and Picture
2	Metode yang menggunakan amplop dan pertanyaaan serta gambar	Scramble
3	suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan / diurutkan menjadi urutan logis	Snowball Throwing
4	metode pembelajaran yang dikenalkan di Amerika utara sejak 1999.	Flash Card
5	Metode yang menggunakan pesawat kertas sebagai alat ajarnya	Whole Brain Teaching
6	Metode yang tampak seperti metode word square	Puzzle Amplop
7	Suatu metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan membagi siswa menjadi berpasangan untuk mengerjakan suatu tugas dari guru kemudian salah satu pasangan dari kelompok tersebut bergabung dengan pasangan lain untuk saling menanyakan dan mengukuhkan jawaban masing-masing.	Inside Outside Circle (IOC)
8	suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana murid dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen	Game Pesawat Masalah

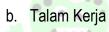
	kemudian masing-masing kelompok dipilih ketua kelompoknya untuk mendapat tugas dari guru lalu masing-masing murid membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan)	
9	model pembelajaran dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar	TTS
10	suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan.	Bertukar Pasangan

D. ESAI BERSTRUKTUR

1. Jelaskan pengertian dari metode-metode berikut.
   a. Role Playing
   b. Sosiodrama

2. Jelaskan kelebihan dari metode-metode berikut.
   a. Flash Card
   b. Complete Sentence

3. Jelaskan kekurangan dari metode-metode berikut.
   a. Broken Square
   b. Puzzle Amplop

4. Jelaskan sintak-sintak dari metode-metode berikut.
   a. Talking Stick

b. Talam Kerja
c. Lucky Day! If You Lucky!

5. Jelaskan ciri-ciri dari metode-metode berikut.
   a. Whole Brain Teaching
   b. Numbered Head Together

E. ESAI BEBAS

1. Jelaskan metode Inside Outside Circle (IOC) menurut pendapat Anda!
2. Apa yang dimaksud dengan La'bul Qirtos?
3. Apa perbedaan dari Sosiodrama dan Simulasi?
4. Apa persamaan dari metode Role Playing dan Sosiodrama ?
5. Jelaskan tahapan-tahapan dari metode Snowball Throwing!

Selamat Mengerjakan

KUNCI JAWABAN

BAB I

Pilihan Ganda

1.	C	5.	A	9.	B
2.	B	6.	B	10.	D
3.	A	7.	C	11.	A
4.	B	8.	D	12.	C

Benar Salah

1.	S	6.	S
2.	B	7.	B
3.	B	8.	S
4.	B	9.	S
5.	S	10.	B

Menjodohkan

1. Input
2. Outcome
3. Output
4. Proses
5. Raw Input
6. Environmental Input
7. Instrumental Input
8. Olah Rasa dan Karsa
9. Pendekatan ABCD
10. JEMPOL

BAB II

Pilihan Ganda

1.	A	5.	D	9.	A
2.	B	6.	A	10.	D
3.	A	7.	A	11.	A
4.	A	8.	C	12.	B

Benar Salah

1.	B	6.	B
2.	B	7.	B
3.	B	8.	S
4.	S	9.	S
5.	B	10.	S

Menjodohkan

1. Cronbach
2. Gagne
3. Ngalim Purwanto
4. Duffy & Roehler
5. Dimyati & Mudjiono
6. Smith & Ragan
7. Reigeluth
8. Kemp, Morrison, dan Ross
9. Belajar
10. Desain Pembelajaran

BAB III

Pilihan Ganda

1.	A	5.	B	9.	D
2.	B	6.	C	10.	B
3.	C	7.	D	11.	C
4.	A	8.	A	12.	C

Benar Salah

1.	B	6.	S
2.	B	7.	S
3.	B	8.	B
4.	S	9.	B
5.	S	10.	S

Menjodohkan

1. Langsung
2. Mandiri
3. Pendahuluan
4. Prinsip Umum
5. Tidak Langsung
6. Fase Pembahasan
7. Inkuiri
8. Faktor Penentu Metode
9. Fase Menghasilkan
10. Fase Penurunan

BAB IV

Pilihan Ganda

1.	D	5.	B	9.	C
2.	B	6.	D	10.	B
3.	A	7.	B	11.	B
4.	C	8.	A	12.	D

Benar Salah

1.	B	6.	B
2.	S	7.	S
3.	B	8.	S
4.	B	9.	S
5.	B	10.	S

Menjodohkan

1. Strategi Pembelajaran
2. Student Centered Approach
3. Teacher Centered Approach
4. Metode Pembelajaran
5. Pendekatan Pembelajaran
6. Teknik Pembelajaran
7. Metode
8. Taktik Pembelajaran
9. Model
10. Taktik

BAB V

Pilihan Ganda

1.	D	5.	C	9.	C
2.	A	6.	C	10.	B
3.	B	7.	D	11.	D
4.	D	8.	D	12.	A

Benar Salah

1.	B	6.	B
2.	S	7.	S
3.	S	8.	B
4.	S	9.	B
5.	B	10.	S

Menjodohkan

1. Metode Ceramah
2. Demonstrasi
3. Metode Tanya Jawab
4. Tanya Jawab
5. Metode Demonstrasi
6. QTL
7. Metode Tanya Jawab Menurut Imansjah A.P.
8. Tujuan Demonstrasi
9. Randomization Technique
10. BCCT

BAB VI

Pilihan Ganda

1.	A	5.	A	9.	D
2.	C	6.	B	10.	A
3.	B	7.	C	11.	C
4.	D	8.	A	12.	D

Benar Salah

1.	S	6.	B
2.	B	7.	B
3.	B	8.	B
4.	S	9.	S
5.	S	10.	B

Menjodohkan

1. Brainstorming
2. Panel
3. Forum Debat
4. Seminar
5. Simposium
6. Active Learning
7. Round Table/Rally Table
8. STAD
9. Time Token
10. Insiden

BAB VII

Pilihan Ganda

1.	C	5.	C	9.	B
2.	A	6.	B	10.	B
3.	A	7.	D	11.	C
4.	A	8.	D	12.	A

Benar Salah

1.	B	6.	B
2.	S	7.	S
3.	B	8.	S
4.	S	9.	B
5.	B	10.	S

Menjodohkan

1. Metode Resitasi
2. Metode Permainan
3. Metode Karya Wisata
4. Metode Latihan
5. Games Method
6. Drill Method
7. Metode Kelompok Kerja
8. Karya Wisata
9. Field Trip
10. Metode Studi Kasus

BAB VIII

Pilihan Ganda

1.	A	5.	D	9.	B
2.	B	6.	D	10.	B
3.	C	7.	C	11.	D
4.	D	8.	A	12.	C

Benar Salah

1.	B	6.	B
2.	B	7.	B
3.	S	8.	S
4.	S	9.	S
5.	B	10.	S

Menjodohkan

1. Flash Card
2. Puzzle Amplop
3. Picture & Picture
4. Whole Brain Teaching
5. Game Pesawat Masalah
6. Scramble
7. Bertukar Pasangan
8. Snowball Throwing
9. Inside Outside Circle (IOC)
10. TTS

DAFTAR PUSTAKA

Saputro, Suprihadi dkk. 2005. Strategi Pembelajaran. Malang: UM Press.

Arnadi Arkan.2006. Strategi Penanggulangan Kenakalan Anak-Anak Remaja Usia Sekolah.

Bound, J., & Ton, P. 2005.. Departement of Materials Queen Mary University of London.

Daniel Goleman. 2011. Dikutip dalam http://pondokibu.com/parenting/pendidikan-psikologi-anak/dampak-pendidikan-karakter-terhadap-akademi-anak/ diakses pada hari Kamis, 21 Juni 2012 pukul 22.39 WIB

Direktorat Kesehatan Jiwa Masyarakat (2001). Buku Pedoman Umum TimPembina, Tim Pengarah & Tim Pelaksana Kesehatan Jiwa. Direproduksi olehProyek Peningkatan Kesehatan Khusus APBD 2002.

Hurlock, E.B (1998). Perkembangan Anak. Alih bahasa oleh Soedjarmo &Istiwidayanti. Jakarta: Erlangga

Kalimantan: Ittihad Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan

Pusat Kurikulum.2002.Panduan pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu. Balitbang:Depdiknas

Perkins, D.N. 1981. The Mind's Best Work. Cambridge, MA : Harverd University Press.

Ratna Megawangi. 2007. Semua Berakar Pada Karakter. Jakarta: FE-UI.

Sarlito Wirawan Sarwono.1994 .Psikologi Remaja. Jakarta :Raja Grafindo Persada

Sudarsono, 1991 Etika Islam tentang Kenakalan Remaja, Rineka Cipta, Jakarta

Sulistiyono. (1998). Efektivitas penggunaan media modul tercetak dan media transparasi serta media konvensional untuk pokok bahasan tata surya dalam pengejaran fisika kelas 2 SMU Negeri 1 Seyegan tahun ajaran 1997/ 1998. Skripsi. FPMIPA IKIP Yogyakarta.

Tabrani Rusyan. 2001. Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Zakiah Daradjat, 1974 Problem Remaja di Indonesia, Bulan Bintang, Jakarta

http://belajarpsikologi.com/macam-macam-metode-pembelajaran/

http://zaifbio.wordpress.com/2009/07/01/konsep-dasar-metode-dan-teknik-pembelajaran/

https://plus.google.com/112035734160269806859/posts/XhZLCrrpWnT

http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/195404021980112001-IHAT_HATIMAH/JENIS_METODE_PEMBELAJARAN.pdf

http://amanahtp.wordpress.com/2011/11/28/model-pembelajaran-assure-menciptakan-pengalaman-belajar/

http://tyanfedi.blogspot.com/2013/10/pengertian-input-proses-output-dan.html

http://www.uwex.edu

http://lsp.fkip.uns.ac.id/olah-tikar-r2%CF%80pi-hati-karsa-rasa-raga-dan-pikir-sebagai-salah-satu-bentuk-pendidikan-karakter-untuk-mengatasi-perilaku-remaja-dalam-pembelajarn-fisika/

http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr.%20Marzuki,%20M.Ag./Dr.%20Marzuki,%20M.Ag_.%20Pengintegrasian%20Pendidikan%20Karakter%20dalam%20Pembelajaran%20di%20Sekolah.pdf

http://www.mlarik.com/2013/12/definisi-belajar-menurut-para-ahli.html

http://herrystw.wordpress.com/2011/05/23/pengertian-belajar-menurut-para-ahli/

http://expresisastra.blogspot.com/2014/01/Pengertian-Belajar-dan-Prestasi-belajar-menurut-para-Ahli.html

http://joegolan.wordpress.com/2009/04/13/pengertian-belajar/

http://ervindasabila.blogspot.com/p/v-behaviorurldefaultvml-o.html

http://s2staintamiftahululum.wordpress.com/2013/02/21/desain-pembelajaran/

http://www.taufiqslow.com/2012/01/pengertian-komponen-dan-desain.html

http://zuhairistain.blogspot.com/2009/04/pengertian-desain-pembelajaran_16.html

http://suanti-mamonto.blogspot.com/2012/06/desain-materi-pembelajaran.html

http://dedi26.blogspot.com/2013/04/pengertian-pembelajaran-menurut-para.html

http://fatih-io.biz/pengertian-belajar-dan-pembelajaran-menurut-para-ahli.html

http://whendikz.blogspot.com/2013/09/definisi-pendidikan-kurikulum-dan_22.html

http://www.kutembak.com/2013/10/pengertian-belajar-mengajar-dan-pembelajaran.html

http://bagusrizal.blogspot.com/2013/05/hakikat-pembelajaran.html

Mulyasa, E. 2004. Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK. Bandung: Remaja Rosdakarya

Modul Kumpulan Metode Pembelajaran/Pendampingan (UPI)

http://sharingkuliahku.wordpress.com/2011/11/21/langkah-langkah-model-pembelajaran-role-playing-atau-bermain-peran/

http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html

http://afidburhanuddin.wordpress.com/2014/02/07/metode-pembelajaran-inovatif-karya-wisata/

http://panduanguru.com/jenis-metode-pembelajaran-metode-karyawisata-part-1/

http://annisainfo.blogspot.com/2013/03/model-pembelajaran-diskusi-kelas.html

http://masnibios.blogspot.com/

http://ardhaphys.blogspot.com/2013/05/model-pembelajaran-demonstrasi.html

http://totoyulianto.wordpress.com/2013/03/02/metode-tanya-jawab-i-metode-pembelajaran/

http://kumpulan-guru.blogspot.com/2009/12/metode-pembelajaran-ceramah-tanya-jawab.html

http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/pembelajaran-time-token.html

http://wyw1d.wordpress.com/2009/11/14/model-pembelajaran-pair-checks-spencer-kagen1993/

http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/pair-cecks-spencer-kagen-1993.html

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&ved=0CEQQFjAD&url=http%3A%2F%2Fm.friendfeed-media.com%2F77ab2925aa67547188e26ab394d8c16091466367&ei=ZbQVU8GCG8z_rAfa5YDADw&usg=AFQjCNFqxTq_weumCcvt7KSwuYfSZ1eckQ&sig2=IZV7hvUHF2xBWQSwQkAkBw&bvm=bv.62286460,d.bmk

http://lailafathimah.blogspot.com/2014/01/langkah-langkah-metode-active-debate.html

http://fitria507.blogspot.com/2011/12/kelebihan-dan-kekurangan-metode.html

http://duniabenni.wordpress.com/2011/11/04/metode-pembelajaran-beserta-kelemahan-dan-kelebihanya/

Firstiawan. 2010. Macam-Macam Metode Dalam Mengajar. Diakses dari http://firstiawan.student.fkip.uns.ac.id/tag/metode-metode-mengajar-kekurangan-dan-kelebihannya/.(27/10/2011)

Ulfa, Maria.2008. metode pembelajaran. Diakses dari http://mariaulfah15.multiply.com/journal/item/3.(27/10/2011)

Setyawan ,Heru. Tampa tahun. Pengertian, Kelebihan, dan Kekurangan Metode Ceramah. Diakses dari http://zonainfosemua.blogspot.com/2011/01/pengertian-kelebihan-dan-kekurangan.html(27/10/2011)

http://www.farhan-bjm.web.id/2011/09/pengertian-metode-pembelajaran.html

http://artikel-mak.blogspot.com/2009/11/macam-macam-metode-mengajar.html

http://belajar-sabar-ikhlas.blogspot.com/2012/08/model-pembelajaran-bertukar-pasangan.html

http://wapikweb.org/article/detail/permaianan-pesawat-masalah-cara-mudah-dan-menyenangkan-belajar-bahasa-indonesia.php

http://weblogask.blogspot.com/2012/08/model-pembelajaran-ioc-inside-outside.html

http://wyw1d.wordpress.com/2009/11/10/model-pembelajaran-24-inside-outside-circle-spencer-kagan/

http://coffeebreak45.blogspot.com/2012/03/metode-pembelajaran-inside-outside.html

http://10310258.blogspot.com/2012/01/model-pembelajaran-inside-outside.html

http://binham.wordpress.com/2012/06/07/metode-modeling-the-way/

http://yusiriza.wordpress.com/2011/07/20/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-scramble/

http://sunartombs.wordpress.com/2009/03/09/pengertian-quantum-learning/

http://pracitra.blogspot.com/2012/11/metode-bermaian-sambil-berolahraga.html

http://swarlyonyvovitri.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-ips-ekonomi-dengan.html

http://weblogask.blogspot.com/2012/09/model-pembelajaran-talking-stick.html

http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-talking-stick.html

http://guruperadabandunia.blogspot.com/2011/12/b-c-d-cara-menentukan-tujuan.html

BIOGRAFI PENULIS

Penulis yang akrab disapa Syifa ini bernama lengkap Siifa Siti Mukrimah. Dilahirkan di Bandung, 10 Januari 1993. Anak dari pasangan pedagang, Bapak Asep Saeful Muluk dan Ibu Siti Mardiah memperoleh kesempatan untuk mengenyam bangku kuliah di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dalam Program Studi Pendidikan Manajemen Bisnis (S1) Angkatan 2011.

Penulis yang memiliki hobi berorganisasi ini, pernah mengeluarkan beberapa buku panduan kuliah. Buku pertamanya dibuat tahun 2012 berjudul **Media Pembelajaran Praktis** dan disusul dengan diterbitkannya buku kedua di awal tahun 2013 berjudul **Media Pembelajaran Praktis 2.** Pada akhir tahun 2013, penulis mengelurkan kembali buku berjudul **Out of The Box - Ekonomi Kreatif Berbasis Syariah** dan sebagai pembuka di awal tahun 2014 penulis mengeluarkan buku berjudul **53 Metode Belajar Pembelajaran Plus Aplikasinya**.

Penulis yang dulu bersekolah di TK Nurul Iman (1998-1999), SDN Kopo 1 Bandung (1999-2005), SMPN 3 Bandung (2006-2008), dan SMKN 1 Bandung (2009-2011) bercita-cita menjadi seorang pendidik di Perguruan Tinggi Negeri di Indonesia agar dapat membantu membangun pendidikan Indonesia. Penulis pun berkeinginan untuk melanjutkan studi S2 dan S3 di Luar Negeri dalam Bidang Keuangan.

Nomor Kontak: 087821938973
Twitter : @syifaaa10
Facebook : Syifa S. Mukrimaa
Email : syifamukrimaa@gmail.com
Alamat : Jl. Astanaanyar 59/22D
Bandung

Terimakasih Kepada Allah SWT

Terimakasih Kepada Kedua Orangtua Tercinta

(Bapak Asep & Ibu Diah)

Terimakasih Kepada Nenek Tercinta

(Almh. Ibu Sarmunah)

Terimakasih Kepada Saudara-Saudara Tercinta

(Bi Emut, Bi Janah, Ayah Samsul, A' Nurdin, Lalan, Irgi, Nazwa, Dede Ellen)

Terimakasih Kepada Teman-teman Tercinta

(Utari, Hilmi, Khelvin, Rafiqi, Lidya, Mita, Icam dan lain-lain)

Terimakasih Kepada Dosen Pembimbing (Bu Lena), Kaprodi (Pak Bowo) dan Dosen-dosen MB UPI.